nr indeksu 351555 nr 5 2 marca - 16 marca 2000r.

CLICK!

dwutygodnik o grach • komputerach • Internecie • technice

gry • komputery • internet • technika • click!

SUPERCENA 2,90 zł

3 SUPERPLAKATY!

TARZAN
TEST

EXTRA
- Jak kupić działkę na Księżycu

INTERNET
- Zakupy w Sieci
- Internet w Wąchocku

SPRZĘT
- Mózg – sterowanie myślami

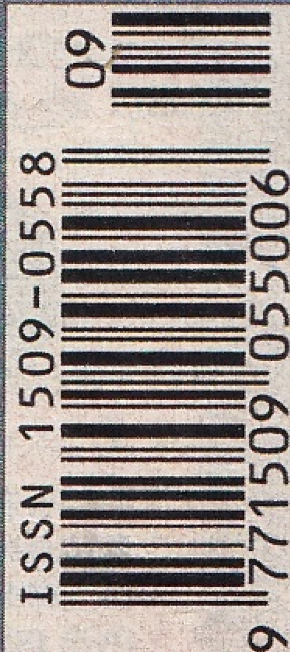
KINO
- Blair Witch Project
- South Park

TEST
TYLKO U NAS
NEED FOR SPEED 2000 PORSCHE



POŁĄCZENIA
GPS: systemy supernawigacji

ZAPOWIEDZI
COMMAND & CONQUER Firestorm + Renegade


ISSN 1509-0558

Wygraj wycieczkę do Tunezji

RECENZJE gier zaczynają się na str. 10

Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

Wdzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in. ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupno. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce". Nieco zmienione metryczki spotkasz również w innych działach, w których oceniamy programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer.
Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.
Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.
Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

PC | PSX | N64 | DC | PL

CLICK! ATTACK
Świetna Akcja

2,90 zł | Wyd. H.Bauer | 1– ∞ graczy

Min.: 486, 32 MB RAM, 60 MB, ciekawość świata, otwarty umysł *Zal.:* Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 80 MB, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, o sprzęcie komputerowym oraz Internecie
Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej

6

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!



To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.



To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

Krótkie podsumowanie

Tutaj staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

CLICK! oceny

1 Beznadzieja
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

2 Słabizna
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

3 Przeciętniak
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

4 Niezły
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

5 Przodownik
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

6 Rewelacja
Nawet jeżeli masz się zadłużyć, powinieneś mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.

GATUNKI

W metryczce podajemy także, do jakiego rodzaju należy gra i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strategia kulinarna. Oto jakie wyróżniliśmy rodzaje:

AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat przedstawiony jest często z punktu widzenia pierwszej osoby (tzw. FPP: First Person Perspective). Klasyczne przeboje tego typu to „DOOM" i „QUAKE".

BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (czyli o spotkanie się z wieeelkim bossem). Miłośnicy tego gatunku od lat toczą zażartą dyskusję, która seria jest lepsza: „TEKKEN" czy „VIRTUA FIGHTER".

LOGICZNE

Gry dla miłośników wysilania szarych komórek. Takie przeboje jak „TETRIS" pojawiają się na rynku bez huku, ale za to konsekwentnie gromadzą na koncie swoich producentów pokaźne zyski.

PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowiem np. pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAND"), czy obsadzić Śmierć w głównej roli w sztuce teatralnej („DISCWORLD").

WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawodnicy. Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczysz w takich przebojach jak „NEED FOR SPEED", czy „WIPEOUT 64".

ZRĘCZNOŚCIÓWKI

Wymagają małpich rąk, refleksu kobry i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmierzyć się z hitami w stylu „CRASH BANDICOOT", czy „BANJO- KAZOOIE"

STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Wyróżnia się wśród nich strategie turowe („CIVILIZATION") oraz strategie czasu rzeczywistego RTS („STARCRAFT").

SPORT

Piłka nożna („FIFA 2000"), hokej („NHL 2000") i koszykówka („NBA LIVE 2000"). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.

RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to seria „ULTIMA".

SYMULATORY

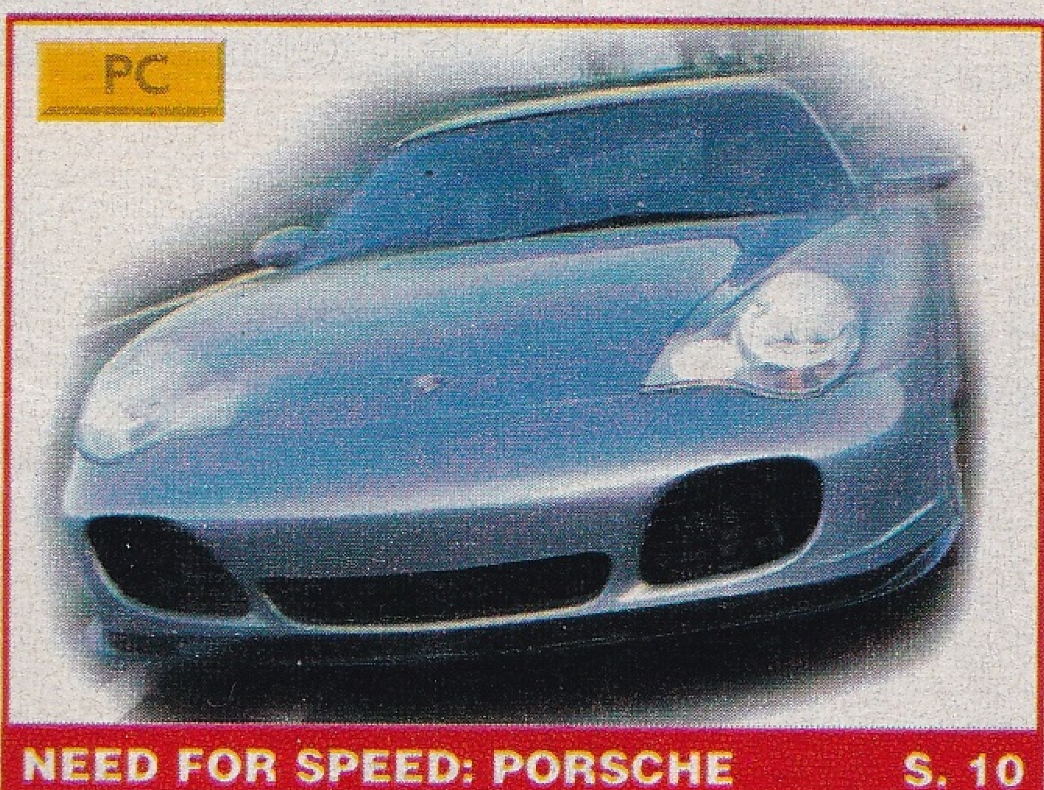
Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnością np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0").

W numerze

SPIS ...treści



C&C: RENEGADE S. 4

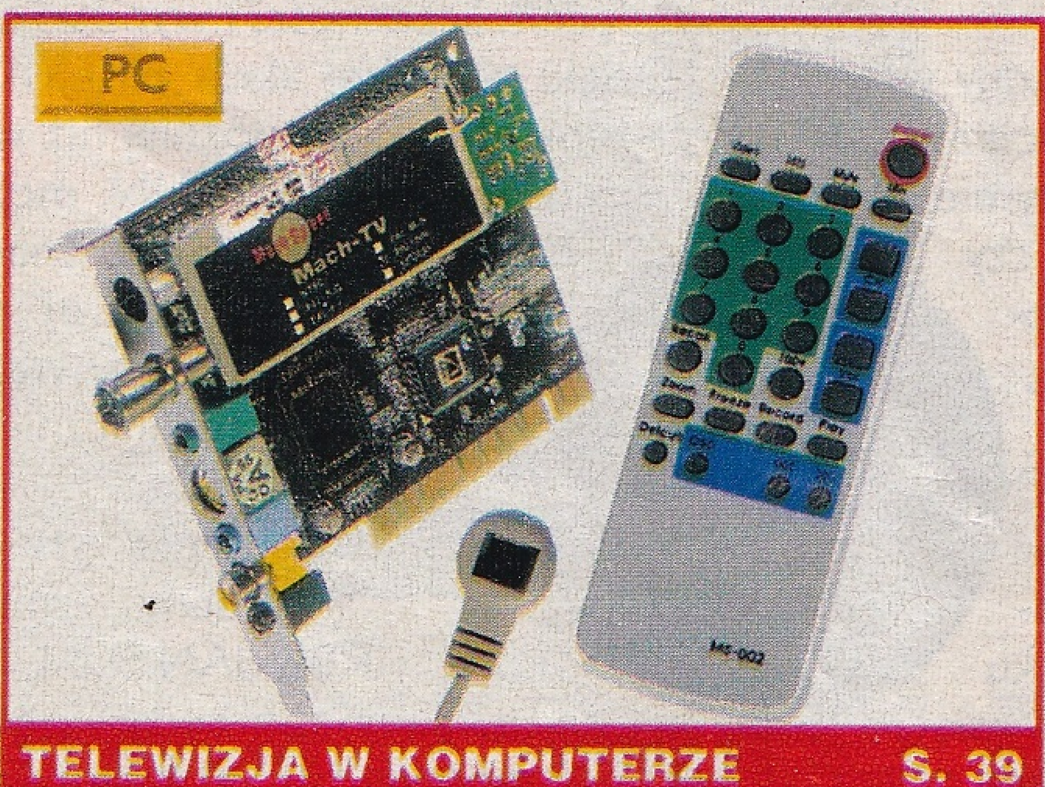


NEED FOR SPEED: PORSCHE S. 10



TARZAN S. 14


STEROWANIE MYŚLAMI S. 42



TELEWIZJA W KOMPUTERZE S. 39

ZAPOWIEDZI

7 Alone In The Dark IV
Najnowsza odsłona superserii
7 Colin McRae Rally 2
4 C&C: Firestorm
4 C&C: Renegade
Action w świecie C&C
7 Destroyer Command
6 Majesty

LISTA PRZEBOJÓW

8 Razem z naszymi czytelnikami układamy listę przebojów CLICKA!

TEST

22 12 O'Clock High
17 Airport
19 Demise
18 Dragonfire
26 Golf Links LS 2000
20 GP 500
10 Need For Speed: Porsche
Poznaj smak szybkości
24 Rollcage 2
21 Spirit of Speed 1937
23 Superbike 2000
14 Tarzan
Wspaniała zabawa w dżungli
16 Theocracy
12 Toy Story 2
Porwanie Chudego
25 Xena: Warrior Princess

TRIX & TIPS

32 Earth 2150
28 The Sims
36 Kody na PC
27 Kody na PSX

SPRZĘT

39 Telewizja w komputerze
Przegląd kart telewizyjnych
42 Sterowanie myślami
Potęga szczurzych myśli

PROGRAMY

54 Szalone okienka South Park
Jak zrobić zabawne ikonki

POŁĄCZENIA

58 GPS znajdzie cię wszędzie

INTERNET

44 Zakupy przez komputer
46 Internet w Wąchocku
48 Blair Witch Project
Historia genialnego pomysłu

KINO/TV

50 South Park
Animacja (nie) tylko dla dorosłych?

EXTRA

55 Lara jak żywa
56 Działka na Księżycu

INNE

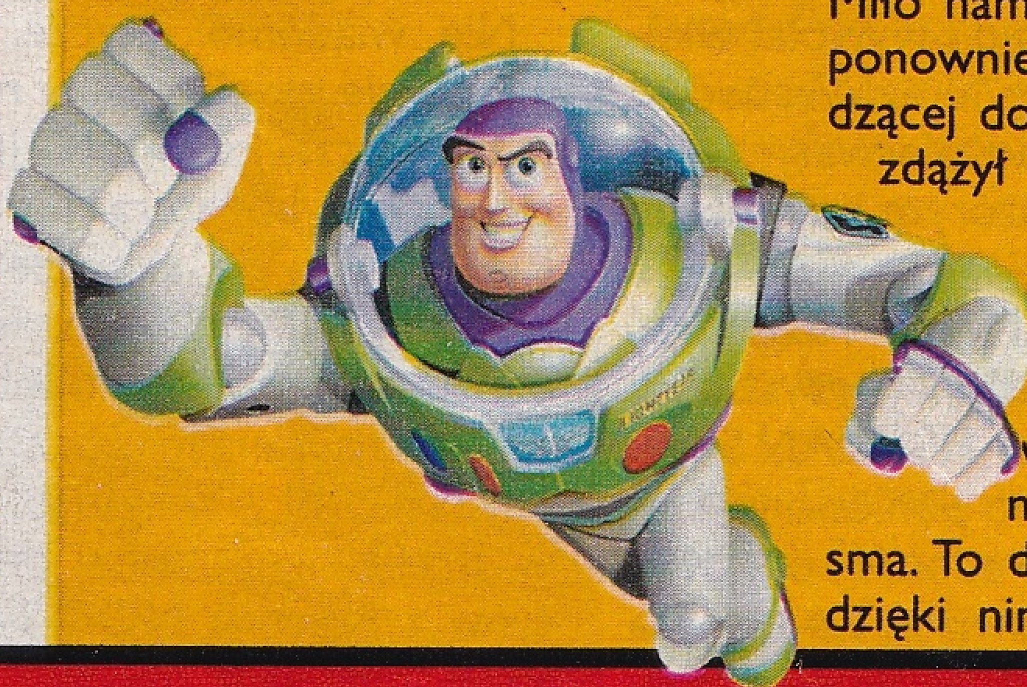
52 Fun
60 Nowości ze świata
60 Premiera Windows 2000
62 Listy i kupony zniżkowe


IKONKI S. 54



FENOMEN BLAIR WITCH PROJECT S. 48

WITAJCIE !



Miło nam, że możemy się spotkać ponownie. Jak wynika z przychodzącej do nas poczty, CLICK! zdążył już na stałe zagościć w Waszych domach. Dziękujemy za wszystkie Wasze listy, a przede wszystkim za zawarte w nich cenne uwagi i opinie dotyczące naszego pisma. To dla nas bardzo ważne, bo dzięki nim wiemy, czego nowego chcielibyście dowiedzieć się z CLICKA! Oczywiście staramy się spełniać większość próśb, o ile tylko jest to możliwe. W tym numerze, poza najnowszymi testami i zapowiedziami, przygotowaliśmy coś extra: niesamowity konkurs ze świetnymi nagrodami oraz 3 superplakaty! Mamy nadzieję, że i ten numer również Wam się spodoba.

Następny numer za dwa tygodnie (16 marca), a w nim SUPERPLAKATY!

C&C Renegade

Czym jest seria C&C, nie trzeba chyba wyjaśniać nawet najmłodszym miłośnikom RTS

Każda z części COMMAND & CONQUER była w pewnym sensie przełomowa i podwyższała poprzeczkę, jaką później musieli pokonać twórcy tego typu gier. Od wydania ostatniego C&C minęło już sporo czasu i fani z niecierpliwością oczekiwali dalszych części. **Tymczasem firma Westwood Studios zaskoczyła wszystkich infromacją, że najnowsza część serii nie będzie strategią RTS, lecz trójwymiarową strzelanką.**

Ale skąd właściwie pomysł na taki rodzaj gry? Wszystko zaczęło się jeszcze w 1995 roku, kiedy to ekipa Westwood pracowała nad swoim pierwszym COMMAND & CONQUER. Jeśli sięgniesz pamięcią do tamtych czasów, to przypomnisz sobie, że gra posiadała kilka misji, w których dowodziłeś dzielnym komandosem. Musiał on przechytrzyć bandy terrorystyczne Bractwa NOD. Już wtedy producenci chcieli, aby te właśnie misje rozgrywały się w trójwymiarowym środowisku. Niestety, Westwood nie miał żadnych doświadczeń z grami 3D, tak więc w ostateczności postanowiono skupić się na samym RTS. Projekt trójwymiarowej gry jednak nie upadł. Po prostu wrzucono go do szuflady, by za kilka lat znów po niego sięgnąć. W międzyczasie ukazał się pierwszy TOMB RA-

Maszyna do wyszukiwania i zbierania Tiberium. Zapasy zawsze się przydają

Opancerzony transportowiec dowiezie dzielnego komandosa na miejsce bitwy

Bombowce GDI pokazały tajnej bazie NOD, gdzie raki zimują!

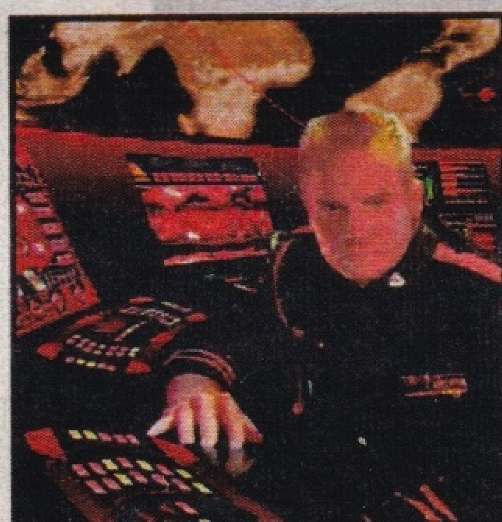
Bardzo ważny budynek do zbierania Tiberium


Mały i cichy zamach na helikopter Bractwa NOD


Oto doskonałe wyzwanie dla sprawnego komandosa



INFO
HISTORIA C&C



■ 1995 – w pierwszym C&C toczy się konflikt: GDI (oddziały ONZ) kontra Bractwo NOD (terroryści), którym dowodzi Kane. Oczywiście przegrywają ci ostatni.
■ 1997 – RED ALERT. Szalony naukowiec cofa się w czasie i pozbawia Hitlera władzy. Wykorzystuje to Stalin, u którego służy Kane, i podbija Europę. Dowodząc Aliantami stawiasz czoła czerwonemu najeźdźcy!
■ 1999 – TIBERIAN SUN. Wyklucza w swej fabule wydarzenia z RED ALERT. Jest kontynuacją C&C i rozgrywa się wiele lat po zniszczeniu Świątyni NOD. Jak się okazuje Kane jednak przeżył.
■ 2000 – Świat oczekuje dalszych wieści na temat terrorystów z Bractwa NOD oraz ich przywódcy. Plotka głosi, że nie zostali oni jeszcze pokonani... (patrz obok)

C&C Firestorm

Poprzedni C&C był jedną z najgłośniejszych strategii RTS. A jaki będzie FIRESTORM?

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN ukazał się na naszym rynku jakiś czas temu i wywołał wielką burzę. Teraz Westwood rozpoczął prace nad pierwszym dodatkiem do gry, w którym pojawią się nowe misje i bronie.

Akcja FIRESTORM ma rozgrywać się w bliżej nieokreślonej przyszłości, po wydarzeniach z TIBERIAN SUN. Okazuje się, że mimo poniesionej klęski Bractwo NOD zdołało odnowić siły i nadal zagraża światu. Co prawda sam szalony Kane zginął, ale jego miejsce zajął nowy, nieznany przywódca. Odbudował on potęgę terrorystów i podobno jest jeszcze bardziej bezwzględny, demoniczny i żądny władzy niż jego poprzednik, a przecież już szaleństwo Kane'a było olbrzymie.

Nie wiadomo jeszcze, czy ponownie wcielisz się w rolę porucznika McNeil, głównego bohatera TIBERIAN SUN, ale ukończenie kampanii na pewno nie będzie takie łatwe. Podobno już na samym początku FIRESTORM znajdziesz się w strefie okupowanej przez terrorystów z Bractwa NOD. Twoim pierwszym zadaniem ma być dotarcie do dowództwa, które już zdążyło określić cię mianem KIA (zabity podczas akcji). Będziesz musiał wykazać się nie tylko sprytem, ale i zdolnością szybkiej analizy sytuacji, gdyż wróg będzie znacznie przewyższał twoje oddziały pod względem liczebności i wyposażenia.


Cabal, centrum dowodzenia i superkomputer NOD

Dzięki temu, że akcja FIRESTORM rozgrywa się nieco później niż wydarzenia z TIBERIAN SUN, możliwe było wprowadzenie znacznie bardziej zaawansowanych technicznie jednostek, które umilą grę każdemu miłośnikowi TIBERIAN SUN. Do najciekawszych będą zapewne należeć mobilne fabryki i Mobile Stealth Generator po stronie NOD oraz nowy Juggernaut dla GDI. Ruchome fabryki umożliwiają tworzenie sił uderzeniowych na flankach przeciwnika i przeprowadzenie ataku od



Przeciwnicy lubią chyba upadać w jeden sposób...



...wystarczy porównać, jak to robią na obu obrazkach

& CONQUER

IDER, a wykorzystany w nim sposób prezentacji grafiki umożliwił wznowienie prac nad RENEGADE. Pełną parą ruszyły one jednak dopiero niecałe pół roku temu.

Fabuła gry będzie nawiązywać do pierwszej części COMMAND & CONQUER. Zadania, jakie przyjdzie ci wykonywać, będą wymagały nie tylko spostrzegawczości, ale także zręczności. Jak we wszystkich tego typu grach, będziesz mógł zdobywać nową broń, używać przeróżnych maszyn oraz wysadzać w powietrze najróżniejsze konstrukcje. W międzyczasie będziesz oczywiście strzelał do wrogich ci terrorystów z Bractwa NOD oraz zmutowanych przez Tiberium potworów. **Finał kampanii ma rozegrać się w samej Świątyni NOD – miejscu, w którym ogarnięty żądzą władania światem, szalony przywódca Bractwa spotka się ze swoim przeznaczeniem.** Jednak zanim do tego dojdzie będziesz musiał przebrnąć przez szereg kondygnacji świątyni i dopiero na samym końcu staniesz twarzą w twarz z demonicznym Kanem, przywódcą NOD.

Zaletą RENEGADE ma być przede wszystkim wspaniały klimat COMMAND & CONQUER, znany z poprzednich C&C. Gra nie powinna rozczarować cię także pod względem szaty graficznej, efektów dźwiękowych i muzyki.

Jak na razie nie wiadomo dokładnie, kiedy gra się ukaże. Niestety, ludzie z Westwood wciąż przedłużają prace nad swoimi produktami. Pozostaje mieć nadzieję, że nie powtórzy się sytuacja z TIBERIAN SUN, który opóźnił się o 2 lata.


PC | PSX | N64 | DC | A

C&C: Renegade
Zaskakujące Action

Premiera: 3 kwartał 2000

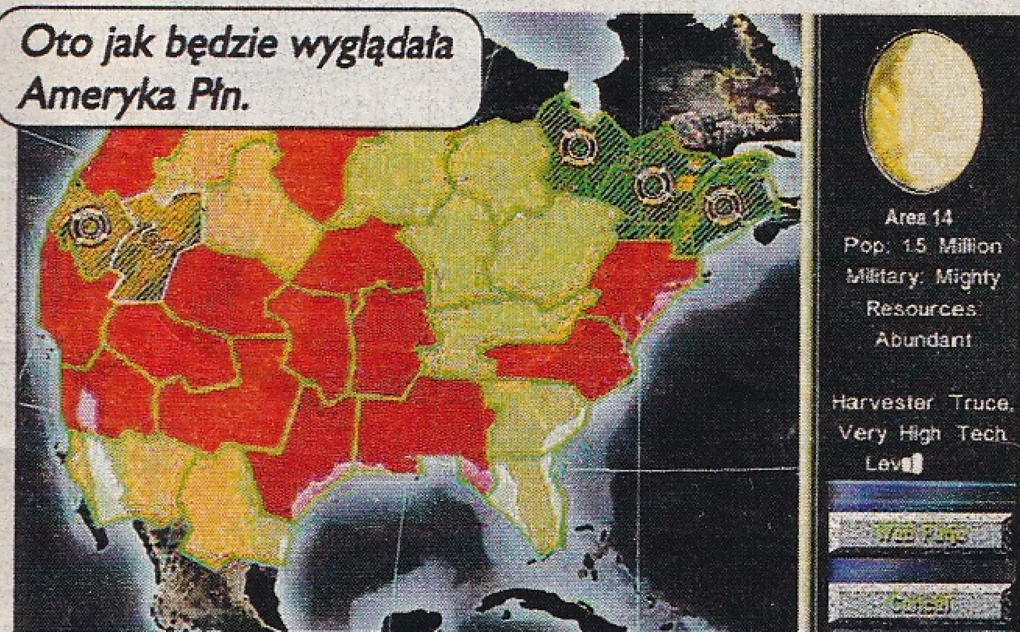
Westwood/IPS | 1 gracz

Nadchodzi miła odmiana od standardu C&C. Tylko czy przygody komandosa będą tak dobre, jak strategia?

strony, z której najmniej się tego spodziewa. Z kolei MGS może całkowicie odmienić taktykę prowadzenia walk przez terrorystów. Umożliwia on ukrycie zgromadzonych wokół niego oddziałów przed nieprzyjacielem. Dzięki temu będzie można niepostrzeżenie podkradać się pod bazy wroga i uderzać z zaskoczenia.

Zaletą FIRESTORM ma być nowy sposób, umożliwiający zabawę w kilka osób. Powstanie specjalny serwer przedstawiający planetę, podzieloną na strefy, w których toczone będą walki. Pod koniec dnia obszary przejdą pod kontrolę tej strony, która odniosła więcej zwycięstw. Bitwy będą toczyć się dotąd, aż jedna strona nie zawładnie całą planetą!

Podobnie jak w TIBERIAN SUN, fabuła będzie przedstawiana w wysokiej jakości przerywnikach filmowych. Dodatkową atrakcją mają być bardzo ładne animacje wyświetlane zazwyczaj po ukończeniu, bądź rozpoczęciu misji. Niestety, Westwood zbytnio się nie wysilił, gdyż wykorzystano oryginalne animacje z podstawowej gry – TIBERIAN SUN.



Oto jak będzie wyglądała Ameryka Płn.



A tak prezentuje się nowy układ sił w Europie



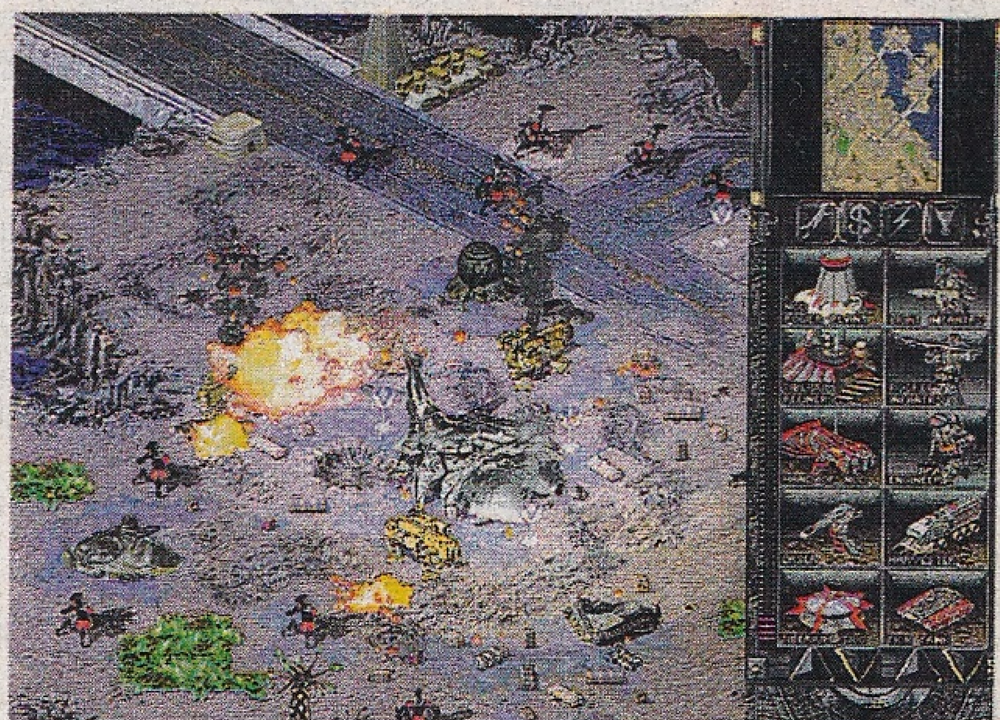
Szeregi NOD zostaną teraz zasilone przez nowe i zabójcze jednostki



Pojawią się cyborgi, które będą mogły unieruchamiać jednostki piechoty



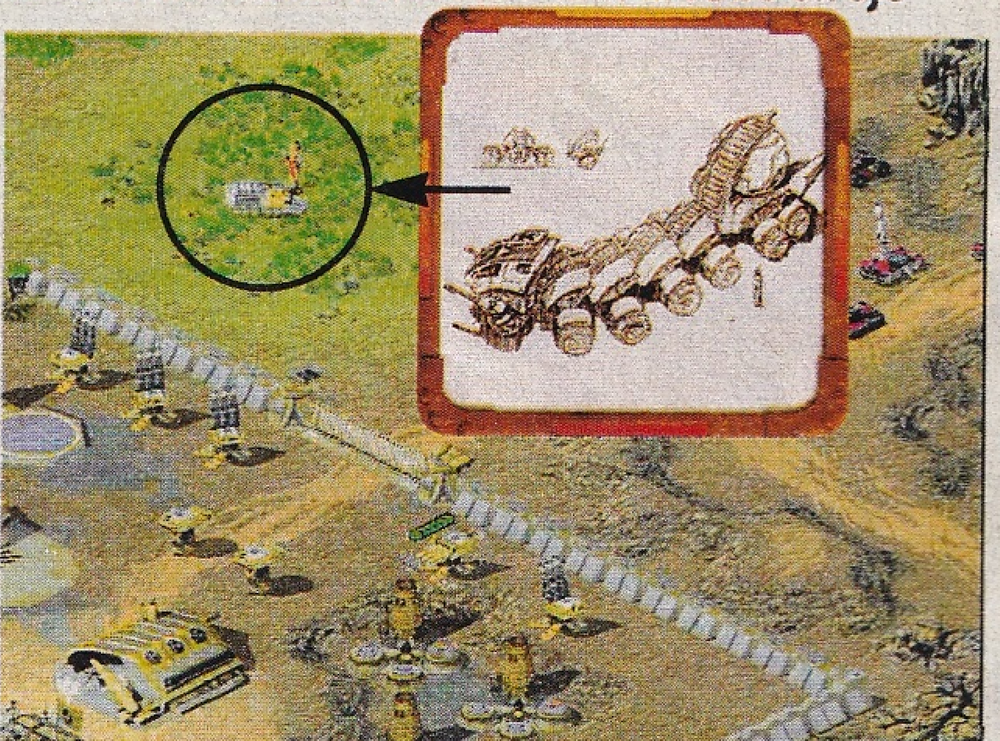
Zima nie przeszkodzi w prowadzeniu walk. W końcu, jak wojna, to wojna



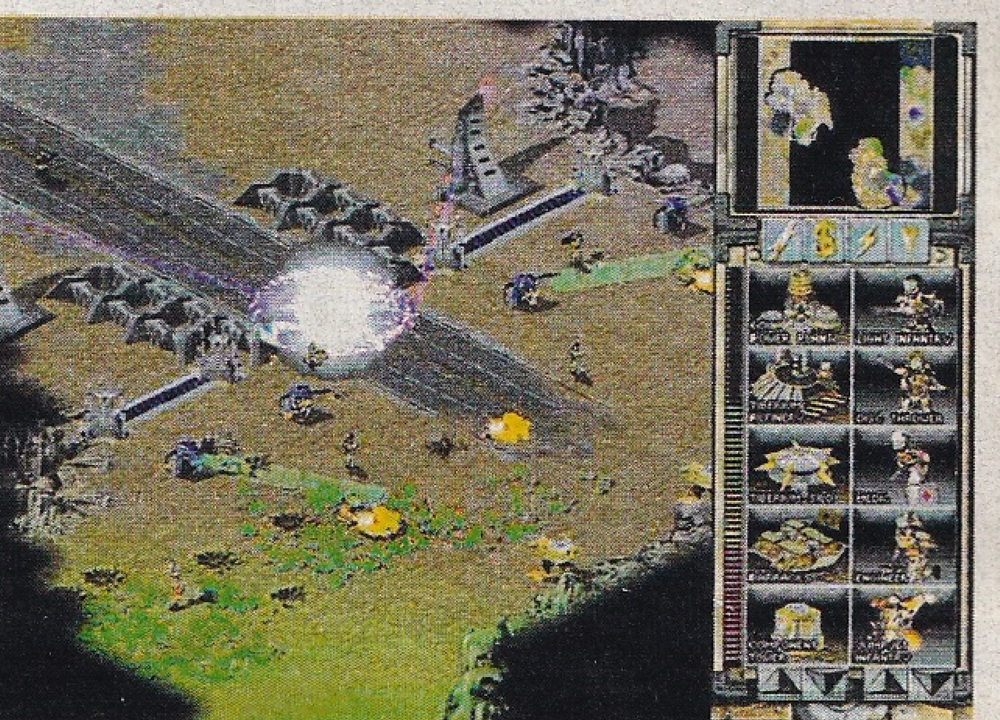
W dodatku pojawią się oczywiście nowe jednostki, np. Juggernauts



Krajobraz tylko na pierwszy rzut oka wygląda tak ładnie i kolorowo. Tiberium zrobiło swoje



Mobile Stealth Generator sprawi, że twoje jednostki staną się niewidoczne dla radarów GDI



Oto jak można osłabić linię obrony wroga. Wystarczy tylko odpowiedni sprzęt


PC | PSX | N64 | DC | A

C&C: Firestorm
Kolejny Etap

Premiera: lato 2000

Westwood/IPS | 1-8 graczy

Czy FIRESTORM przewyższy sukces, jaki odniósł TIBERIAN SUN? Westwood już nie raz nas zaskakiwał...

Tekst: Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz

MAJESTY
The Fantasy Kingdom Sim

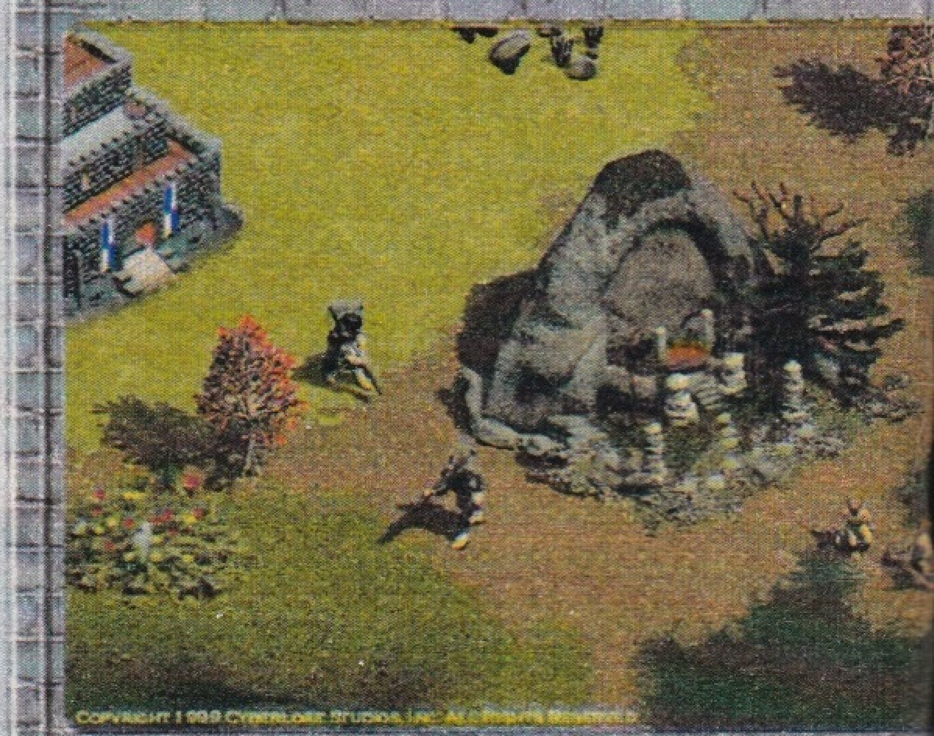
Chciałbyś być królem? A gdybyś musiał obgryzać paznokcie ze zgryzoty, kiedy twoi dzielni herosi grają w pokera w kasynie, zamiast bronić królestwa...



Tak wygląda wieża magów w budowie *Pałac – centrum dowodzenia*



Targ jest głównym źródłem dochodów, musisz więc dbać o jego rozwój



Niektóre budowle wyglądają dziwnie, np. przerażająca świątynia kultystów

MAJESTY zapowiadane jest dumnie jako symulator królestwa. **Akcja ma rozgrywać się w świecie fantasy, a twoim zadaniem będzie rozbudowa królestwa i ochrona go przed najróżniejszymi potworami.** Czyżby kolejny RTS w klimatach fantasy? Odpowiedź brzmi: tak i nie. Jak w każdej grze z tego gatunku, tak i tym razem na twoją głowę spadnie troska o rozwój imperium: budowa gildii, koszar, wież magów, ale także bibliotek i karczm. Oczywiście nie obejdzie się bez werbunku bohaterów. I tu właśnie podobieństwa się kończą. W twoim królestwie będą pojawiać się bowiem przedstawiciele najróżniejszych ras i profesji: elfy, krasnoludy i gnomy, a także paladyni, magowie lub wyznawcy różnych bogów. Każdy z herosów musi mieć gdzie mieszkać, dlatego ich liczba zależy od tego, ile gildii danego typu wybudowałeś.

W MAJESTY, w odróżnieniu od innych RTS, nie będziesz miał bezpośredniej kontroli nad poczynaniami swoich poddanych oraz bohaterów. Chłopi mają samodzielnie podejmować decyzje, dotyczące remontu uszkodzonych budowli, a strażnicy – patrolowania terenu. Herosi będą jeszcze bardziej niezależni. Posiadane złoto mogą przepuścić w kasynie, zamiast wydać je na zakup lepszej broni i eliksirów leczniczych. Brak gotówki zmusi ich do wyruszenia „na potwory", a gdy tylko zdobędą łupy – wrócą do kasyna. Potwory zaś będą łupiły królestwo, mordując biednych poddanych i burząc budowle.

Zdanie się wyłącznie na humory bohaterów szybko doprowadziłoby więc twoje włości do ruiny. Jednak jak każdy król będziesz mógł wyznaczyć nagrody za zabicie potworów lub zniszcznie ich legowisk. Liczba śmiałków, którzy się tego podejmą, będzie zależała od wielkości kwoty, jaką przeznaczysz na wypłatę. Herosi nie są jednak samobójcami (choć głupota niektórych będzie zapewne wywoływała takie wrażenie) i jeśli potwór okaże się dla nich zbyt silny, to zwyczajnie wezmą nogi za pas.

Oryginalnie ma wyglądać w MAJESTY także aspekt ekonomiczny. Bohaterowie część zdobytych łupów będą oddawać do gildii, która zapłaci z nich podatki. Pozostałą gotówkę albo przepuszczą w kasynie, albo wydadzą na eliksiry, broń lub pancerze – ich sprzedawcy zapłacą podatek od swoich dochodów. Taki system podatków będzie jedynym źródłem twoich dochodów.

MAJESTY zapowiada się na bardzo ciekawą, prostą strategię czasu rzeczywistego. Jeśli tylko jej atrakcyjność dorówna dopracowanej szacie graficznej, to zapewne przykuje do monitora na długie godziny.



Galeria postaci i potworów, które można będzie spotkać w MAJESTY prezentuje się okazale. Najgroźniejszym przeciwnikiem będą bez wątpienia smoki. Jedynie bardzo pokaźna nagroda skłoni bohaterów do walki z tymi gadami

Herosom przyjdzie zmierzyć się nawet z tak paskudnymi stworami, jak gigantyczne pająki



Jeśli potwory zburzą twój pałac, to natychmiast zakończysz zabawę. Kilka wież strażniczych w jego pobliżu powinno ułatwić obronę

PC	PSX	N64	DC	A

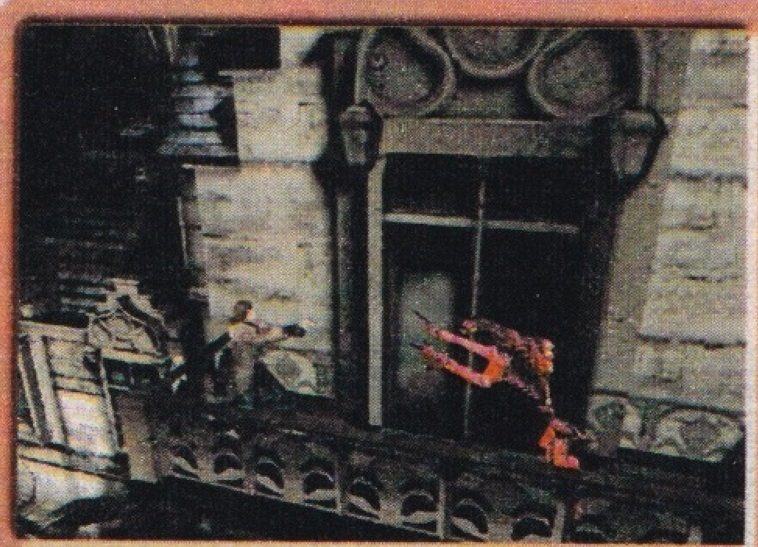
Majesty
Królewski Symulator

Premiera: pierwszy kwartał 2000	
Microprose/CD Projekt	1-4 graczy

Sympatyczny symulator królestwa, w którym wynajęci herosi siedzą w kasynie zamiast walczyć z bestiami

Tekst: Andrzej „C(w)walineczka" Cwalina

Alone In The Dark IV



Giń ohydna bestio! A niech to... pusty magazynek!



To prawda! Powraca jedna z najlepszych serii przygodówek początku lat dziewięćdziesiątych. **Tym razem wcielisz się w Edwarda Carnby, detektywa, który na własną rękę pragnie rozwiązać zagadkę morderstwa przyjaciela.** Udaje się on na Shadow Island, gdzie znaleziono zwłoki. W ten sposób dostaje się w sam środek tajemniczej intrygi, która dostarczy mrożących krew w żyłach emocji. Fabuła i klimat przerażą niejednego bohatera! Uzbrojony w latarkę i pistolet będziesz musiał zbadać ciemne zakamarki nawiedzonej przez duchy i potwory posiadłości. Jeśli nie odkryjesz skrywanych przez dom tajemnic, to nie tylko nie dowiesz się kto zabił przyjaciela, ale także sam możesz stracić życie!

Czwarta część serii będzie nadzwyczaj dobrze dopracowana, zarówno pod względem grafiki, jak i wywołującej napięcie muzyki.

PC | PSX | N64 | DC | A

Alone In The Dark IV
Przerażającego Horroru Ciąg Dalszy
Premiera: jesień 2000
Infogrames / LEM | 1 gracz
Prawdziwa perełka – każdy, kto choćby słyszał o poprzednich częściach, sięgnie po nią z przyjemnością

Colin McRae Rally 2



Cały Colin – ledwo ruszył, a już wypada na zakręcie!



Co z tego, że podwozie jest warte fortunę... lubię fruwać!

Prace nad kontynuacją jednej z najlepszych gier wyścigowych są już na ukończeniu. Pierwsza część COLIN MCRAE RALLY jest jednym z wyścigów najlepiej odzwierciedlających realizm jazdy samochodem. **Druga część ma zdeklasować inne tego typu wyścigi!** Oczywiście główną jej zaletą ma być realizm przedstawienia prowadzenia samochodu. W nowej wersji do twojej dyspozycji będzie tuzin samochodów wyścigowych, m.in. model Forda, którym ostatnio jeździ Colin (po przesiadce z Subaru). Ścigać się będziesz w ośmiu krajach, a w każdym z nich czeka na ciebie kilka różnych tras, o wzrastającym stopniu trudności. Dodatkowym utrudnieniem będą zmieniające się warunki pogodowe – słoneczne niebo może w jednej chwili zgotować ci potworną ulewę, a sucha szosa – stać się błotnistym traktem.

W grze wieloosobowej będą się mogły ścigać dwie (na jednym komputerze; ekran podzielony na pół) albo cztery osoby jednocześnie (przez Internet lub sieć lokalną).

PC | PSX | N64 | DC | A

Colin McRae Rally 2
Superrealistyczne Wyścigi
Premiera: wakacje 2000
Codemasters/Mirage | 1-4 graczy
COLIN MCRAE RALLY 2 ma szansę pobić na głowę wszystkie inne wyścigi! Nawet RALLY CHAMPIONSHIP PL!

Destroyer Command

Zapowiada się na ciekawy symulator niszczyciela osadzony w realiach II Wojny Światowej. **Akcja gry będzie toczyć się na wodach Pacyfiku i Oceanu Indyjskiego.** Zostaną ci powierzone zarówno misje oparte na historycznych wydarzeniach, jak i zupełnie fikcyjne scenariusze.

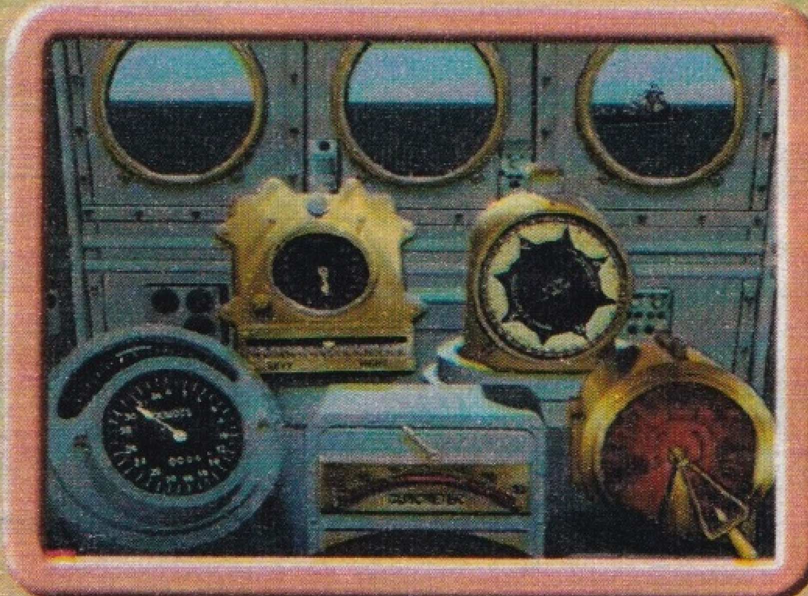
Zależnie od rangi będziesz dowodził pojedynczym okrętem lub całym zgrupowaniem. Zaletą gry ma być duży realizm w przedstawieniu wydarzeń oraz wysoka inteligencja komputerowych członków załogi, sprzymierzeńców i oczywiście wrogów.

Mocną stroną gry będzie też szata graficzna – akcja ma być przedstawiona w pełnym 3D.

Bardzo ciekawym rozwiązaniem będzie możliwość stoczenia pojedynku z łodzią podwodną sterowaną przez np. twojego kolegę. Pod warunkiem, że jest on posiadaczem SILENT HUNTER 2 (symulator łodzi podwodnej tej samej firmy).



Niczego nie spodziewający się okręt wroga. Łatwo przysmażysz mu rufę!



Hej tam na mostku... który z tych wskaźników pokazuje z jaką prędkością płyniemy?

PC | PSX | N64 | DC | A

Destroyer Command
Niszczycielski Symulator
Premiera: 3 kwartał 2000
SSI / Play-It | 1 gracz
Morskie przygody mają w sobie coś fascynującego. A do tego możesz zostać dowódcą niszczyciela!

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Marzec 2000

PC PSX N64 DC
Daikatana
Action
Eidos

PC PSX N64 DC
Warlords: Battlecry
RTS
SSI

PC PSX N64 DC
Silent Hunter 2
Symulator
Mindscape

PC PSX N64 DC
Force Commander
RTS
Lucas Arts

Kwiecień 2000

PC PSX N64 DC
Tachyon: The Fringe
Symulator
Novalogic

PC PSX N64 DC
Klingon Academy
Symulator
Interplay

PC PSX N64 DC
Test Drive: Rally
Wyścigi
Infogrames

PC PSX N64 DC
Starlancer
Symulator
Microsoft

Maj 2000

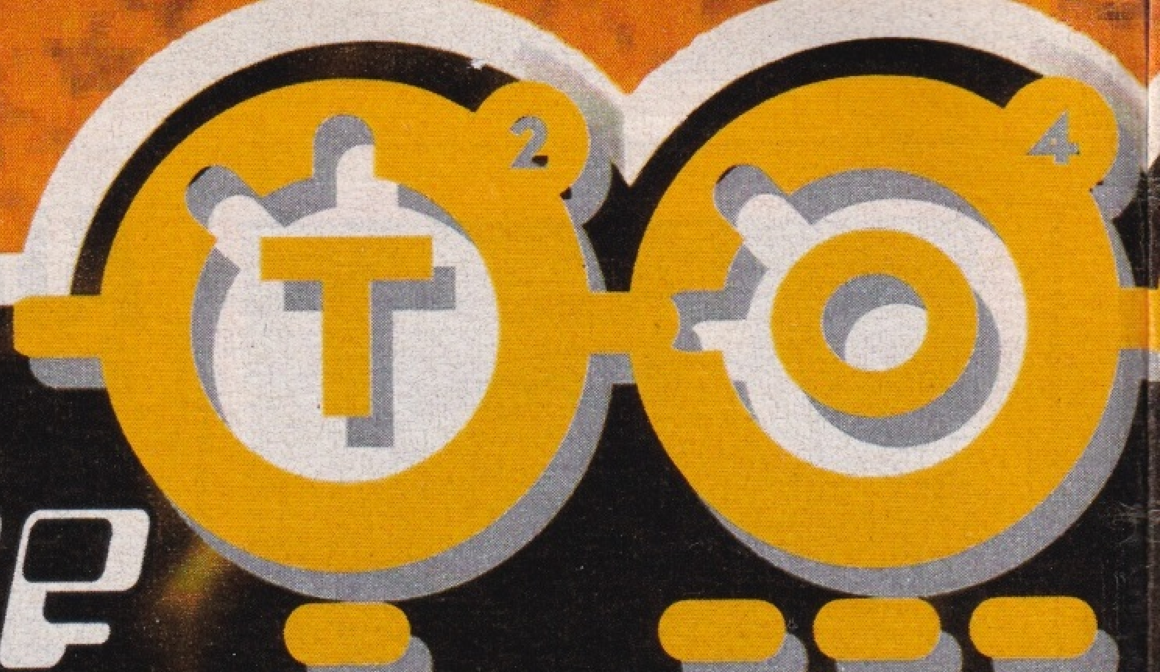
PC PSX N64 DC
Icewind Dale
RPG
Interplay

PC PSX N64 DC
Evolva
Action
Interplay

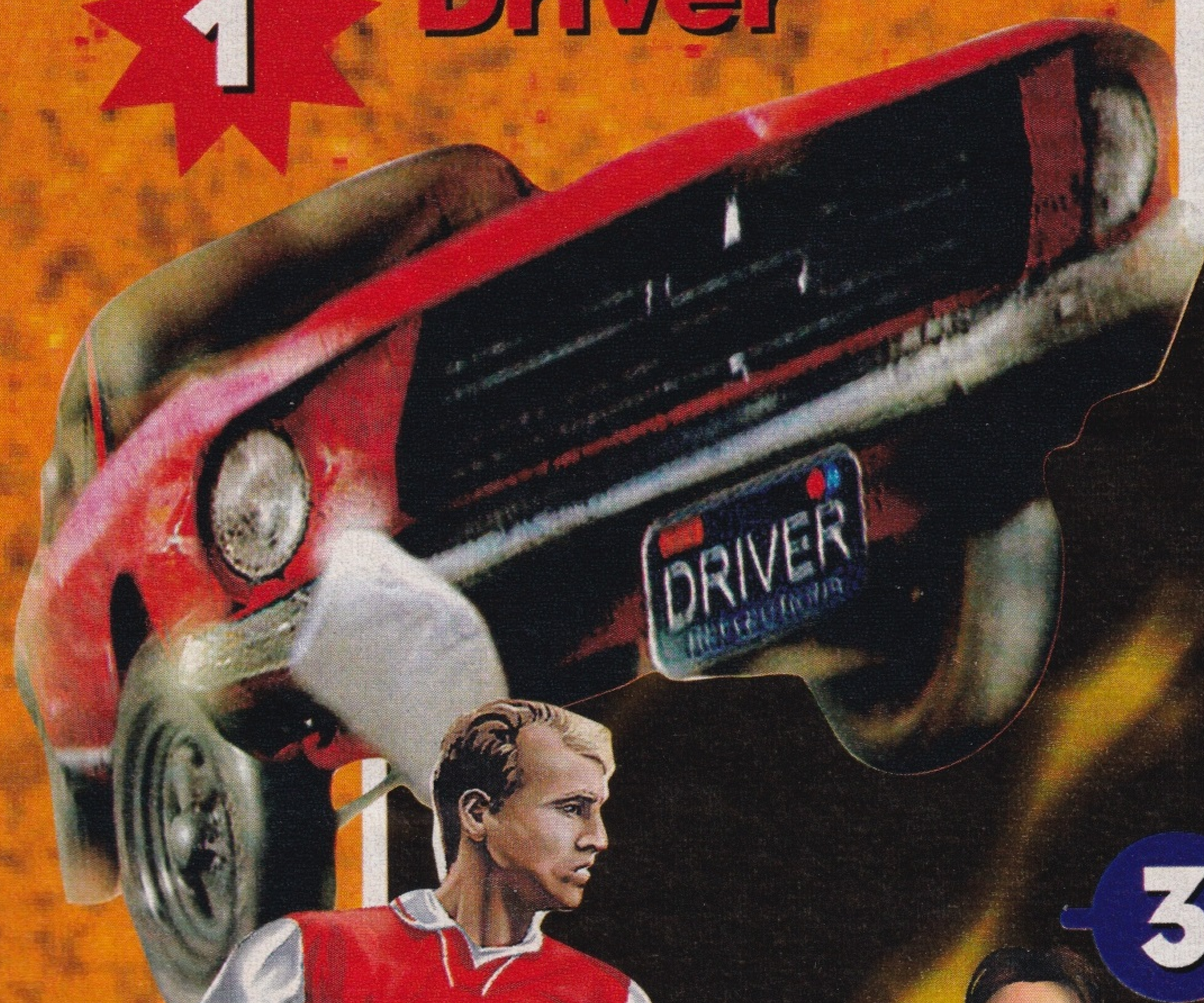
PC PSX N64 DC
Shogun: Total War
Strategia
Electronic Arts

*Daty mogą ulec zmianie

1 Driver



Wasze TOP 10

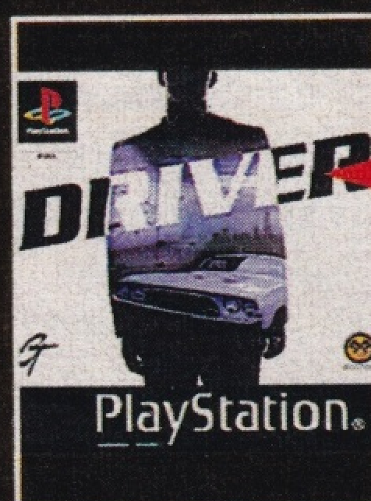






Fifa 2000

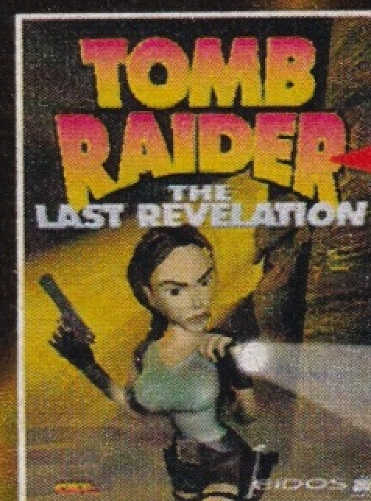
Tomb Raider 4



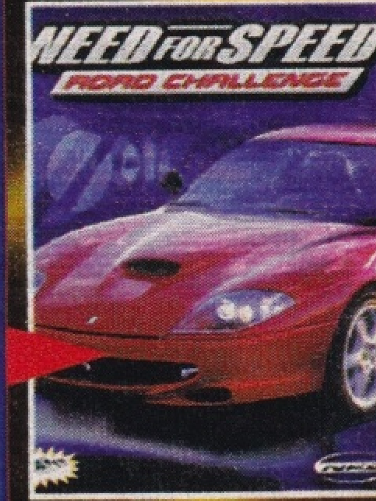
1 Driver
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
Co za niespodzianka. Driver znowu na miejscu pierwszym



2 FIFA 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Jak się okazuje, lubicie gry sportowe! FIFA2000 nadal trzyma się mocno



3 Tomb Raider IV
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Na Larę Croft nie ma mocnych. Z tygodnia na tydzień pnie się do góry



4 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Szaleńcza jazda pięknymi wozami w dalszym ciągu powoduje szybsze bicie serca



5 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT/SONY – PC, PSX
Fantastyczna przygoda w fantastycznym świecie fantazji. Walczy o koronę



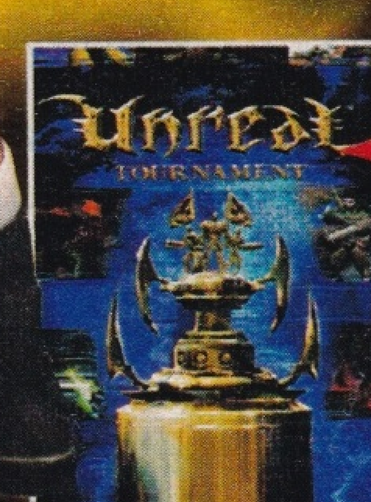
6 Quake 3
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Powoli lecz zdecydowanie Quake przebija się coraz wyżej



7 Grand Theft Auto
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
Małe samochodziki nadal wzbudzają duże zainteresowanie wśród graczy



8 Tekken 3
NAMCO/SONY – PSX
Bijatyka dla prawdziwych twardzieli. Jak na razie nie ma lepszej gry

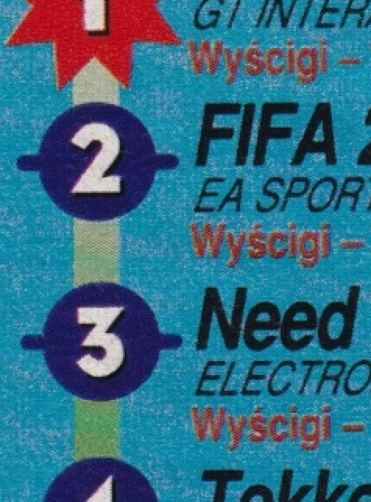


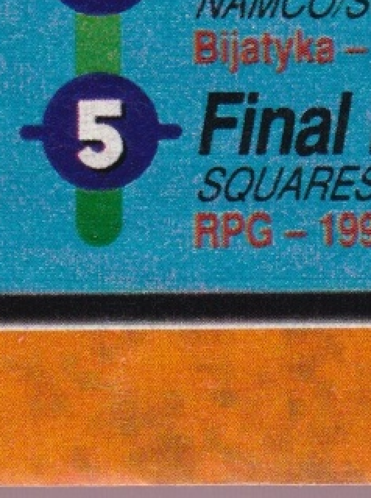
9 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE/LEM – PC
Spadek o jedną pozycję w dół. Czy dogoni Quake 3?



10 Wrota Baldura
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Niesamowite przygody w krainie magii i miecza, w całości spolszczone







most Wanted

Gry, na które czekamy

1. Diablo 2 (PC)
2. NOX (PC)
3. C&C: Firestorm (PC)
4. Wrota Baldura 2 (PC)
5. Star Wars: Force Commander (PC)

System TOP 5

PC

1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Wyścigi – 99 zł
2. **FIFA 2000** – EASPORTS/IPS – Piłka – 99 zł
3. **Tomb Raider 4** – EIDOS/MIRAGE – Action – 155 zł
4. **NFS 4** – EA/IPS – Wyścigi – 155 zł
5. **Final Fantasy VIII** – EIDOS/MIRAGE – RPG – 159 zł

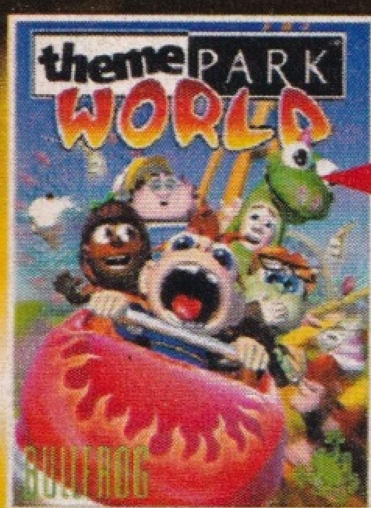
PLAYSTATION

1. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Wyścigi – 199 zł
2. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IPS – Wyścigi – 199 zł
3. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS/IPS – Wyścigi – 199 zł
4. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Bijatyka – 99 zł
5. **Final Fantasy VIII** – SQUARESOFT/SONY – RPG – 199 zł

NINTENDO 64

1. **Star Wars Ep.I Racer** – LUCASARTS – Wyścigi – 259 zł
2. **Zelda: Ocarine of Time** – NINTENDO – RPG – 249 zł
3. **Quake 2** – ACTIVISION – Action – 259 zł
4. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Action – 249 zł
5. **Mario Party** – NINTENDO – Zręcznościówka – 249 zł

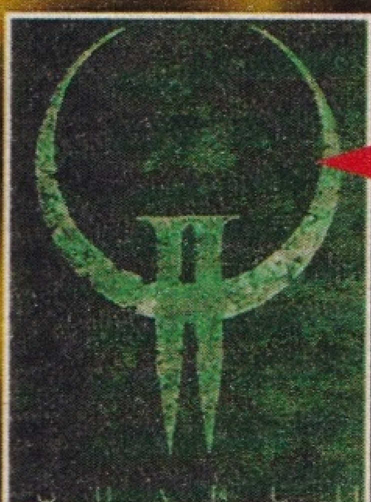
P 20



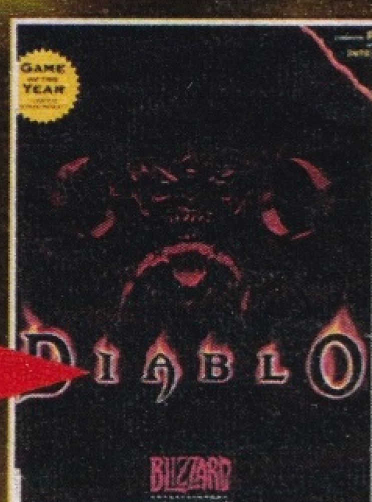
11 Theme Park World
BULLFROG/EA/IPS – PC
Zwariowane zabawy w parku rozrywki. Kolorowa superstrategia



12 Resident Evil 2
CAPCOM – PC, PSX
Ogromny spadek aż z miejsca czwartego. Fortuna kołem się toczy!



13 Quake 2
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Stalowa pozycja Q2. Fantastycznie wykonana strzelanka FPP



14 Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Diablo powoli traci poparcie. Niecierpliwi gracze chcą części drugiej!



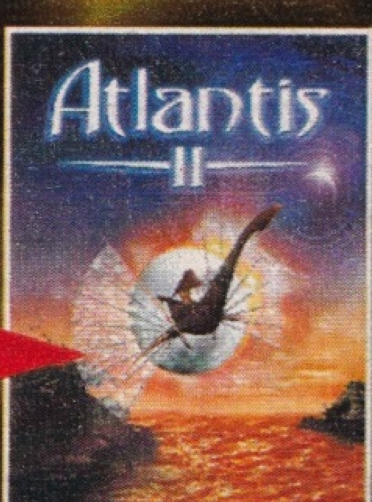
15 Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Starcraft miał bardzo mocne wejście na nasz rynek, powoli opada z sił



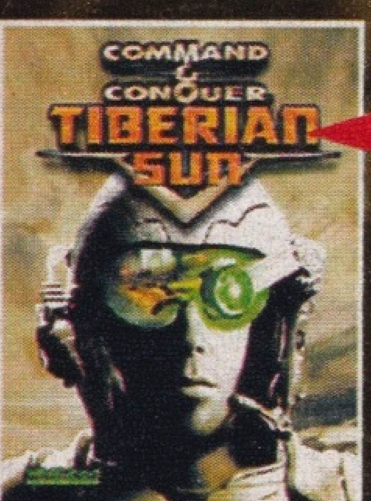
16 Soul Reaver
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Zapowiadał się obiecująco, ale nagle zaczął spadać!



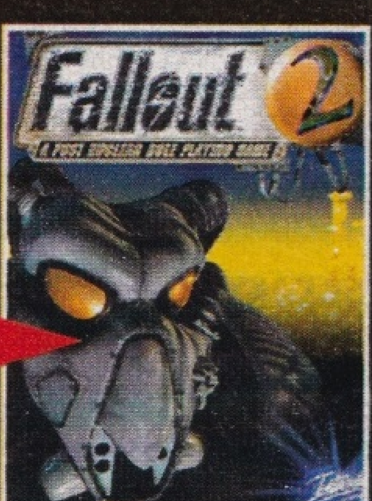
17 Half Life
SIERRA/OPTIMUS – PC
Piękna grafika to jeszcze nie wszystko. Half Life leci w dół!



18 Atlantis 2
CRYO/CD PROJEKT – PC
Nieśmiało, tylko o jedno oczko do góry, a przecież to wspaniała przygodówka!



19 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IPS – PC
Jedna z najlepszych strategii. Już wkrótce kolejne misje C&C: Firestorm



20 Fallout 2
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Ostatnie podrygi Fallouta. Długo gościł na waszej liście, ale to już chyba koniec

GAME BOY

1. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Symulacja – 149 zł
2. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Action – 149 zł
3. **Top Gear Rally** – KEMCO – Wyścigi – 159 zł
4. **Super Mario Land** – NINTENDO – Zręcznościówka – 149 zł
5. **Tetris** – NINTENDO – Logiczna – 129 zł

DREAMCAST

1. **Virtual Fighter 3tb** – SEGA – Bijatyka – 249 zł
2. **Sonic Adventure** – SEGA – Zręcznościówka – 249 zł
3. **Ready 2 Rumble** – MIDWAY – Boks – 249 zł
4. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249
5. **Sega Rally 2** – SEGA – Wyścigi – 249 zł

GRY NA BEZLUDNĄ



NIKI NA BEZLUDNĄ WYSPĘ ZABRAŁBY ZE SOBĄ TRZY EKSCYTUJĄCE GRY

Niki Laber

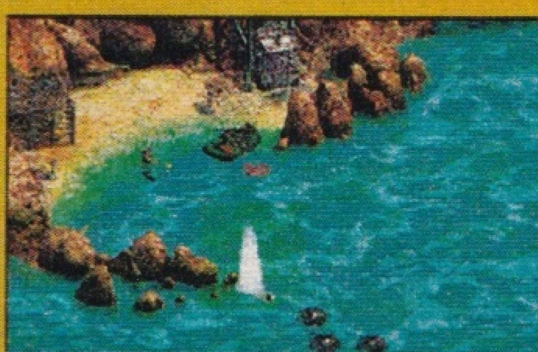
Niki był założycielem austriackiej firmy Neo Software oraz głównym programistą takich hitów jak „Settlers" i „Rent a Hero". Ostatnio pracował nad grą „The Clou"



1 Team Fortress (PC)
Bardzo lubię gry FPP, Team Fortress przypadł mi szczególnie do gustu



2 Rick Dangerous (Amiga)
To jest prawdziwa klasyka, bardzo często wracam do tej gry



3 Commandos (PC)
Kapitalna grafika, mnóstwo zabawy. Strategia jakich mało, czekam na kolejne części

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



1 NFS: Porsche
EA/IPS – PC, PSX
Odjazdowe wyścigi poświęcone tylko i wyłącznie samochodom Porsche. Piąta część wspaniałej serii



2 Tarzan
DISNEY/CD PROJEKT – PC, PSX
Wspaniała gra zręcznościowa utrzymana w klimacie disneyowskich filmów rysunkowych



3 Superbike 2000
EA/IPS – PC
Jeden z najbardziej ekscytujących sportów dla prawdziwych mężczyzn. Szybkie i piękne wyścigi motocyklowe



4 Toy Story 2
DISNEY/CD PROJEKT – PC, PSX
Posiadacze konsol poznali już Toy Story 2, teraz ukazała się wersja na PC



5 Airport
TAKE2/PLAYIT – PC
Gra dla miłośników strategii, tym razem możesz administrować lotniskiem





CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie, na gry,które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących wylosujemy nagrody.

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000



Od kilku lat regularnie ukazują się kolejne odsłony gry z doskonałej serii NEED FOR SPEED. Tym razem w głównej roli wystąpiły piękne samochody marki Porsche

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IPS możecie wygrać grę NFS: Porsche! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jakie marki samochodów występują w NFS: Porsche?

Nie ma chyba żadnego miłośnika wyścigówek, który nie grałby w choć jedną część NEED FOR SPEED. Kultowa dziś seria wyznaczyła zupełnie nowy trend w produkcji wyścigowych symulatorów. Po premierze ostatniej części, która oferowała do dyspozycji kilkanaście superszybkich aut, niezwykle malownicze trasy oraz doskonały realizm prowadzenia maszyny, mało kto wierzył, że programiści z Electronic Arts będą jeszcze w stanie czymś zaskoczyć. Jednak udało się!

Piąta część wyścigowej sagi wszech czasów, NFS PORSCHE UNLEASHED, różni się od swej poprzedniczki nie tylko kosmetycznymi poprawkami. NFS PU otwiera zupełnie nowy rozdział w historii cyklu. Zamiast numerowania kolejnych części, wprowadzono specjalizację tematyczną. Tym razem poznajesz historię firmy Porsche. Do dyspozycji gracza oddano bowiem wszystkie modele, jakie kiedykolwiek opuściły taśmę produkcyjną tej legendarnej fabryki. Wybierając kolejne samochody, począwszy od tych z lat pięćdziesiątych, a na Porsche 911 GT2 skończywszy, masz możliwość praktycznego poznania historii rozwoju motoryzacji. **Jedną z zalet gry jest niezwykły realizm symulacji.** Podczas prowadzenia najstarszych modeli gra staje się mniej dynamiczna, jednak wcale nie łatwiejsza. Każdy gwałtowniejszy ruch kierownicą powoduje niekontrolowany poślizg. Wszelkie niedoskonałości samochodów z lat sześćdziesiątych odczujesz bardzo realnie. Kiedy podczas jazdy leśną drogą zabytkowy samochód wymknie się spod kontroli i bezwładnie sunie



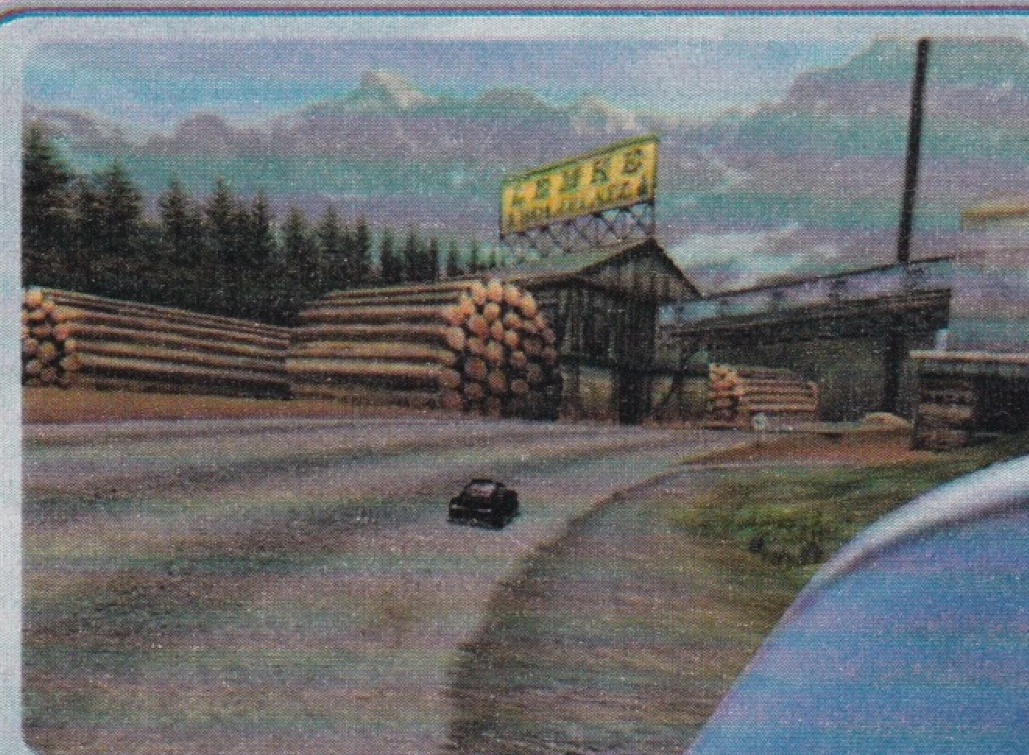
Twoi przeciwnicy zrobią wszystko, abyś wypadł z gry! Nie daj się...



Szybka jazda na zakrętach, na dodatek przy tak złej pogodzie, może skończyć się bardzo niemiło



W NEED FOR SPEED: PORSCHE możesz także podziwiać krajobrazy w nocnej odsłonie



Nowe trasy sprawią ci dużo przyjemności.



NEED FOR SPEED: PORSCHE jest w całości poświęcony samochodom marki Porsche. W grze zaprezentowano wiele ciekawych modeli tych aut



Od strony graficznej gra wygląda fantastycznie. Bardzo dokładnie dopracowano zarówno wnętrza samochodów, jak i wygląd zewnętrzny



Piękne, kolorowe trasy potrafią doprawdy zachwycić. Jeżeli jednak nie posiadasz akceleratora grafiki, nigdy w pełni nie nacieszysz się grą

bokiem, serce naprawdę zaczyna bić mocniej! **Wybierając jeden z najnowszych modeli, uświadomisz sobie, jak wiele znaczy np. system ABS.** Warto zaznaczyć, iż systemy te możesz modyfikować, ale tylko w sposób zgodny z historią. W ABS wyposażone są tylko pojazdy wyprodukowane po roku 1989. Taka dbałość o szczegóły sprawia, iż gra staje się bardzo zróżnicowana. Każdy rodzaj rozgrywki wymaga innego samochodu i specyficznej techniki prowadzenia. Inaczej jedzie się przecież starym modelem po polnej drodze, a zupełnie inaczej śmiga się najnowszą i bardzo szybką „rakietą" na torze wyścigowym.

Dotychczasowe wcielenia NFS przyzwyczaiły graczy do perfekcyjnej grafiki. Jednak w PORSCHE UNLEASHED, programiści z EA przeszli samych siebie! Gracz może wybierać spośród jedenastu europejskich torów. Większość z nich zlokalizowana jest w ojczyźnie Porsche, czyli na terenie Niemiec. Są one bardzo zróżnicowane i dopracowane graficznie. W odróżnieniu od poprzednich części gry, można objeżdżać stojące obok drogi budynki i wybierać dowolny z wielu, zastosowanych na trasie, objazdów. Opisywanie niezwykłej gry świateł oraz wyjątkowej dbałości o szczegóły mija się z celem, gdyż wrażeń, jakie wywołuje szata graficzna, nie są w stanie oddać żadne słowa. Po prostu spójrz na zamieszczone obrazki z gry! Ciekawostką jest fakt, iż podczas podróży niemiecką autostradą mijasz bramki, na których pobierana jest opłata za przejazd. A przecież wszystkie autostrady w Niemczech są bezpłatne! Jednak ten drobny błąd merytoryczny jest całkowicie wybaczalny.

Oprócz wyglądu tras, poprawiono również jakość filmowych powtórek. **Nowością są bardziej dynamiczne i dużo bliższe najazdy kamery.** Podczas „przepychanek" ujęcie gniecionego zderzaka lub błotnika zajmuje trzy czwarte ekranu.

Kolejną ważną innowacją piątej części NFS jest możliwość zrobienia kariery, jako kierowca fabryczny. By tego dokonać, musisz przejść szereg testów na polu manewrowym. Po pozytywnym zaliczeniu wszystkich sprawdzianów i zgromadzeniu określonej liczby punktów rozpoczynasz seryjne zawody. **W zależności od rodzaju wyścigu i nawierzchni trasy, rodzima stacja przydziela ci określony model Porsche.**

Na zakończenie warto podkreślić edukacyjne walory gry. W specjalnym dziale poświęconym historii firmy umieszczono ważne dla niej daty, nazwiska zasłużonych projektantów oraz chronologicznie poukładane zdjęcia i dane techniczne wszystkich modeli Porsche. Rozdział ten jest nie tylko fascynujący dla komputerowych kierowców, ale także dla wszystkich motoryzacyjnych koneserów.

Jedyną rzeczą jaką można zarzucić grze jest fakt, iż jadąc nowymi trasami, tęskni się czasem za dostojnym Mercedesem czy starą, poczciwą BM'ką.

PC | PSX | N64 | DC | A

NFS: Porsche
Odjazdowe wyścigi

109 zł	EA / IPS	1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 333, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 6

Bardzo wysoki realizm prowadzenia samochodu, przepiękne trasy

Kilkanaście samochodów jednej marki w końcu może się znudzić

Kolejna, niezwykle efektowna część przebojowych wyścigów samochodowych 5

Tekst: *Rafał Werczyński*



O poślizg nie trudno! Trzymaj się jak najbliżej środka jezdni, a dojedziesz do mety



Wyścigi odbywają się o różnych porach dnia i nocy. Dzięki temu można podziwiać rozmaite krajobrazy





CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę TOY STORY 2! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak ma na imię świnka z gry TS2?

TOY STORY 2

Cały film powstał wyłącznie dzięki technice cyfrowej, bez użycia nawet kawałka taśmy. Podobnie jak przy pierwszej części, razem z kinowym przebojem wydano zręcznościówkę o tym samym tytule.

Tym razem głównym bohaterem gry jest Buzz Lightyear, zabawkowy kosmonauta, który w poprzedniej części rywalizował z kowbojem Chudym. Teraz jednak kowboj został porwany przez chciwego właściciela sklepu z zabawkami i wszyscy jego przyjaciele, na czele z Buzzem, wyruszają na pomoc koledze.

Razem z kosmonautą, którym sterujesz, musisz pokonać piętnaście poziomów – poczynając od domu, w którym mieszkają zabawki, przez niebezpieczne alejki i sklep Ala. Atrakcyjność etapów wynika w dużym stopniu z ich odpowiedniego przedstawienia graficznego. Wszystko oglądasz z punktu widzenia zabawki. Nagle okazuje się, że ogrodowe krzesło jest ogromną przeszkodą, a gumowa kaczuszka w basenie wygląda jak kaczka–gigant. Dzięki takiej zmianie perpektywy będziesz mógł odkryć zupełnie nowy, fascynujący świat!

Na każdym poziomie sterujesz wprawdzie poczynianiami Buzza, ale pomagają mu także inne zabawki. Ukończenie każdego z etapów możliwe jest po otrzymaniu specjalnej monety. Można ją odszukać na planszy lub



Buzz Lightyear wyrusza na ratunek! Wystarczy rozpocząć nową grę, a znajdziesz się w centrum...



... kosmicznych przygód. Nic dziwnego, w końcu Buzz to prawdziwie gwiezdna zabawka...

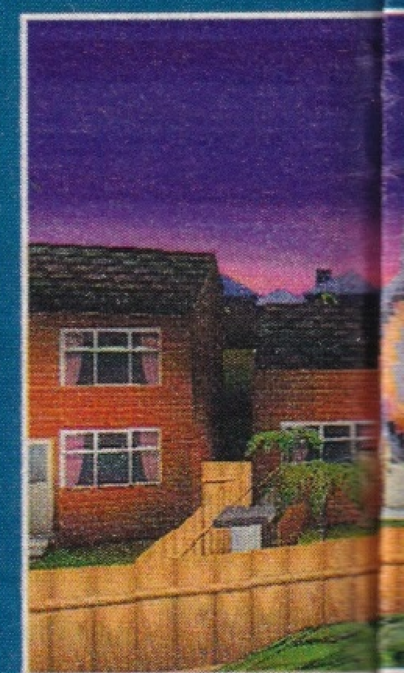


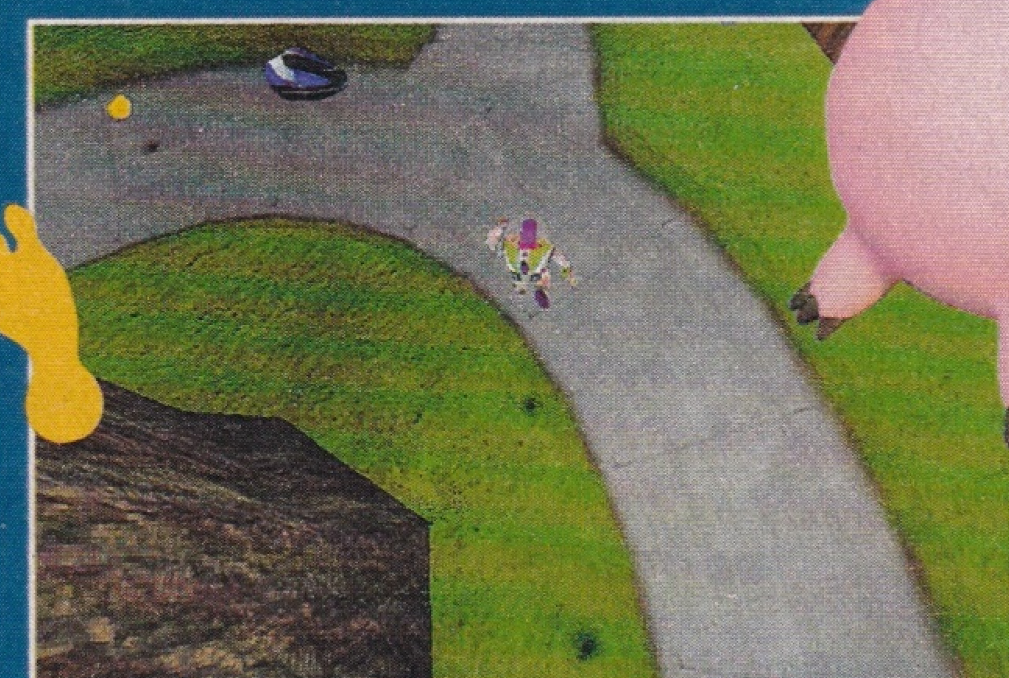
...która mieszkała w domu Chłopca razem ze swoimi przyjaciółmi (np. świnką Hamm, czyli Szyneczką)...

TOY STORY 2 i jej bohaterowie stali się sławni jeszcze przed powstaniem gry. Wcześniej pojawił się bowiem bardzo dobry film, w którego produkcji niesamowicie ważną rolę odegrały komputery (patrz artykuł w CLICK 04)



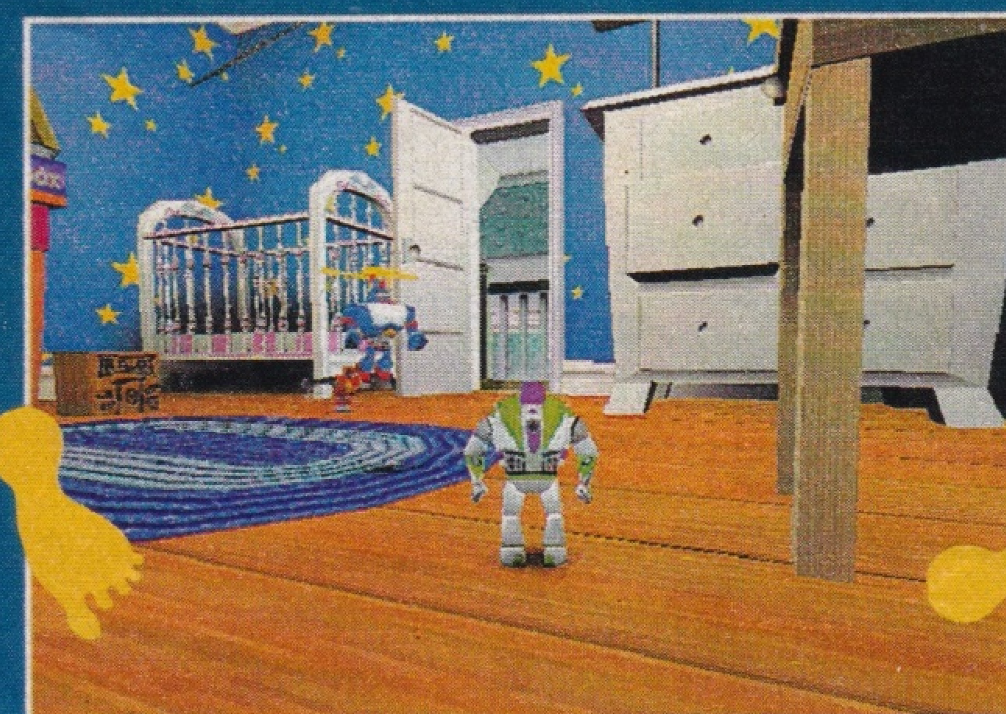
...nurkowanie w niebezpiecznych głębinach basenu, skakanie po wielkiej, żółtej kaczce...





...ryzykować upadek z wysokiego drzewa na twardą ziemię oraz złamanie plastikowego karku...

Hamm jest nienasyconą świnką. Zamiast obierek tylko pieniążki jej w różowej głowie



...do momentu, kiedy podły Al porwał Chudego, a w domu zaczęły rządzić agresywne zabawki



Jednak Buzz nie poddał się tak łatwo! Szybko opracował plan uratowania swojego przyjaciela



Nie było to proste, ale Buzz nie zrezygnował. Dla Przyjaźni gotów był wspinać się po śliskiej linie...



dostać w nagrodę od przyjaciół, dla których wykonało się pewne przysługi. Jest ich kilka rodzajów: trzeba przynieść śwince Hamm pewną liczbę pieniążków, wygrać wyścig z samochodem czy odnaleźć zagubione zabawki. Uważasz, że szybko dasz sobie radę z taką grą? Nic bardziej błędnego! Pierwsze monety zdobywa się wyjątkowo szybko, ale w pewnym momencie okazuje się, że etapy połączone są w kilka części, do których przejścia potrzeba jeszcze więcej monet. Wtedy nie pozostaje nic innego, jak wrócić do poprzednich poziomów i poszukać ukrytych skarbów.

TOY STORY 2 należy wprawdzie do gatunku zręcznościówek, ale powinna spodobać się także tym, którzy lubią wysilać szare komórki. Poszczególne elementy konieczne do zdobycia monet zostały bowiem bardzo sprytnie poukrywane na planszach. Oczywiście do ich odszukania potrzebna jest zręczność, ale również sprawne myślenie. Ukończenie etapów gry z najwyższą liczbą punktów naprawdę nie jest łatwe. Każdy z poziomów kończy także walka z wielkim bossem, podczas której musisz wykazać się pomysłowością i znaleźć najsłabsze miejsca przeciwników.



Pies Slinky ma całkiem sprężyste ciałko i miły wyraz pyska

Już na pierwszym etapie natrafisz na poważną przeszkodę – trudne sterowanie Buzzem. Jest to największa wada gry (zresztą jedna z niewielu). Zwłaszcza skomplikowane jest cofanie się, gdyż kosmonauta robi od razu w tył zwrot. Przyzwyczajenie się do takiego sposobu sterowania nie jest łatwe, ale na szczęście pierwszy poziom wystarczy, aby zapoznać się z jego tajnikami. Najlepiej wykonaj pilnie wszystkie zadania w domku Andy'ego i kierowanie Buzzem będziesz miał w małym palcu.

Przygodom dzielnego kosmonauty towarzyszy także sympatyczna muzyka. Wszelkie odgłosy, oprócz uprzyjemniania gry, odgrywają także bardzo ważną rolę strategiczną. Czasami najpierw usłyszysz zabawkę, którą trzeba uratować, a dopiero potem odnajdziesz sposób na wydostanie jej z opresji.

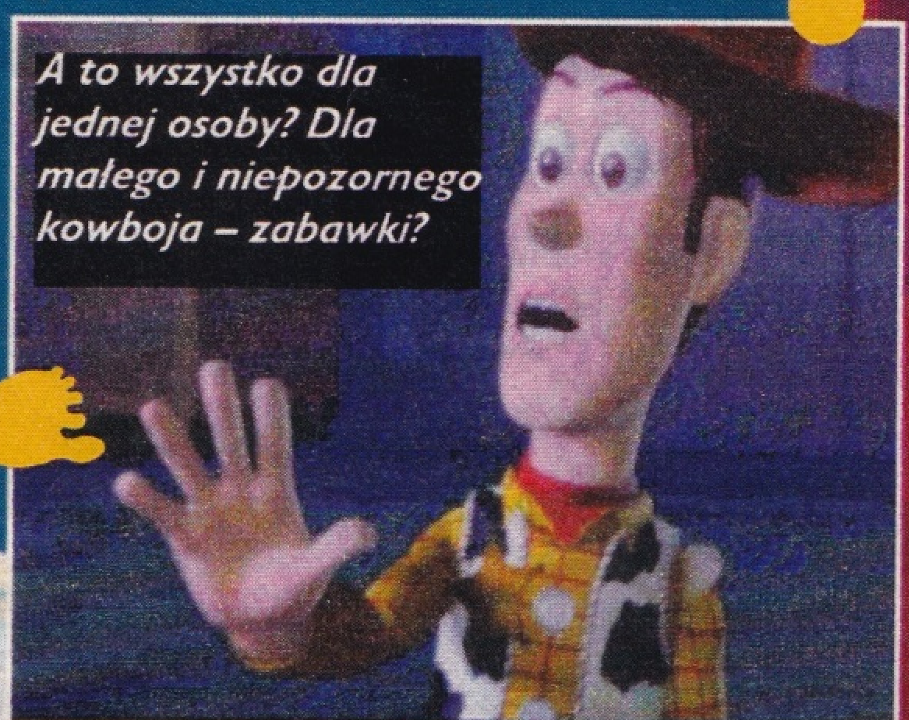
TOY STORY 2 została także wzbogacona w rewelacyjne wstawki z filmu pełnometrażowego. Są one nie tylko śmieszne, ale też doskonale wykonane. Na pewno spodobają się tym, którzy nie widzieli filmu, a dla miłośników TOY STORY będą stanowiły miłe przypomnienie.

TOY STORY 2 spodoba się nie tylko zwolennikom zręcznościówek. Zabawa jest tak przednia, że gra może nawet przykuć do ekranu monitora przeciwników tego gatunku. Naprawdę warto wyruszyć na ratunek kowbojowi Chudemu!

Tak! Dla Niego i najważniejszej rzeczy pod słońcem! Dla Przyjaźni!



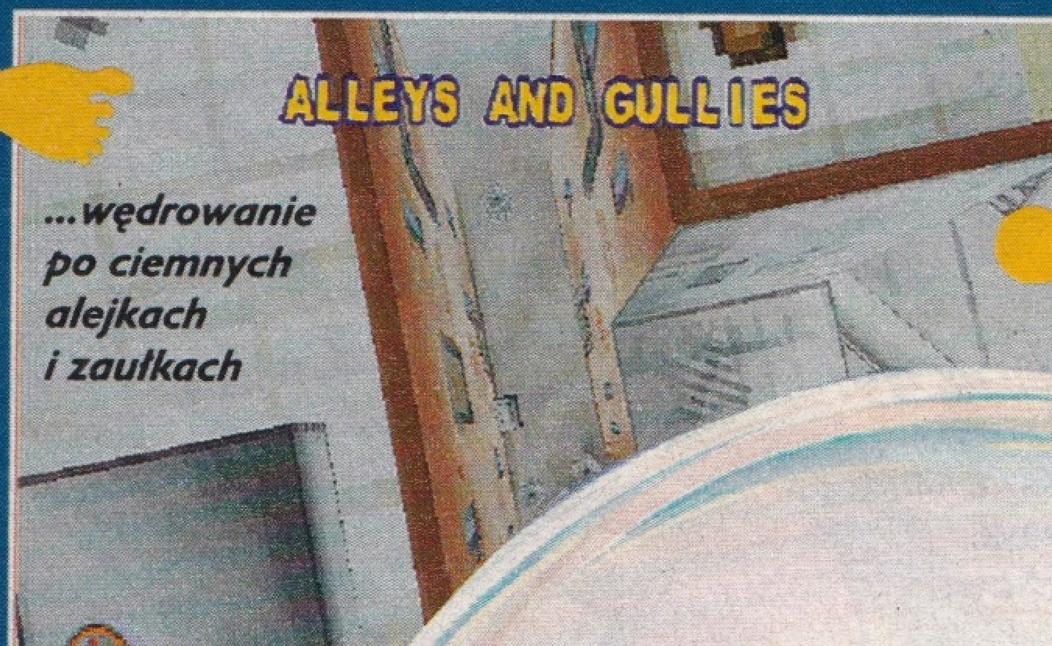
Dla niego było to igranie z prądem i spalony odświętny skafander?



A to wszystko dla jednej osoby? Dla małego i niepozornego kowboja – zabawki?



...upokorzenia podliczania osiągnięć po każdym etapie...



...wędrowanie po ciemnych alejkach i zaułkach

...katorżniczą pracę w celu zdobycia monet i ukończenia etapu...

...płaszczenie się przed Slinkym i wykonywanie kolejnych dziwnych zleceń...

Postawa Buzz Lightyeara jest przykładem, jakiego brakuje w dzisiejszym świecie, i to nie tylko zabawek! Jest miły, uczynny, szanuje swoich przyjaciół i zrobi dla nich wszystko

INFO

CO SŁYCHAĆ W TOY STORY

Najsłynniejsze dialogi z filmu „Toy Story"

■ Pan Ziemniaczana Głowa: Patrz! Jestem Picassem!
Hamm: Nic z tego...
Pan Ziemniaczana Głowa: Ty niekulturalna świnio!
■ Pan Ziemniaczana Głowa patrzy z nadzieją, jak Andy otwiera swój prezent urodzinowy.
Pan Ziemniaczana Głowa: Oj, żeby to była Pani Ziemniaczana Głowa, Pani Ziemniaczana Głowa, Pani Ziemniaczana Głowa. Przecież mogę pomarzyć...
■ Buzz: Chciałem tylko, żebyś wiedział, że nawet jeżeli miałeś mnie wykończyć, to zemsta nie jest czymś znanym na mojej planecie.
Woody: Hej! To świetnie.
Buzz: Ale nie jesteśmy na mojej planecie...
■ Buzz: Umiem latać!
Woody: To nie latanie! To upadek z klasą.

PC	PSX	N64	DC	A

Toy Story 2
Zręcznościowe Myślenie

199 zł	Disney /CD Projekt	1 gracz

Min.: Pentium 166MHz, 32 MB RAM, 60 MB HD, Zal.: Pentium 200MHz, 64 MB RAM, 180 MB HD, Akcelerator

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 5

+ Doskonałe wstawki filmowe, ciekawa fabuła, konieczność wysilenia umysłu
– Trudno opanować sposób sterowania głównym bohaterem

Ciekawe co jest lepsze, film, czy gra? Są równie doskonałe! **5**

Tekst: Aleksandra „Krupik" C

TARZAN

Wytwórnia Disneya od pewnego czasu próbuje swoich sił także w temacie gier komputerowych. W ten sposób na ekrany monitorów zawitał Tarzan, bohater z dżungli

INFO

TARZANÓW BYŁO WIELU...

- **Johnny Weissmuller**
Najsłynniejszy odtwórca roli TARZANA to były pływak, Johnny Weissmuller. Dziś mówi się o nim, że jest wzorem dla późniejszych Ludzi z Dżungli. Był on odtwórcą Tarzana od 1932 r. aż do 1948 r.
- **Lex Barker**
Jako kolejny Tarzan pojawił się tylko jeden raz, w filmie pod tytułem „Tarzan i dziewczyna w niewoli"
- **Miles O'Keefe**
Wystąpił w pierwszej kolorowej wersji Tarzana z roku 1981r., zatytułowanej mało oryginalnie: „Tarzan – władca lasu"
- **Christopher Lambert**
Najnowsza odsłona Tarzana z przystojnym „Nieśmiertelnym" w roli głównej cieszyła się dużym powodzeniem. Pierwsza projekcja filmu odbyła się w 1984 roku

Tarzan jak żywy, czyli wzięty prosto z filmu Disneya. Wychowany wśród małp, posiada iście zwierzęcą zręczność

Jednym z groźniejszych przeciwników jest agresywny leopard Sabor

Dzięki zebraniu kawałków układanki można dojść do ukrytego poziomu

Czasami trzeba wykazać się także siłą rąk i przejść po pnączach

Przygody Tarzana świetnie sprawdzają się jako temat gry zręcznościowej. Człowiek z Dżungli słynął przecież z niesamowitej sprawności fizycznej, którą rozwijał podczas codziennych treningów huśtania się na lianach. Nic dziwnego – przecież został wychowany przez małpy. Pewnego dnia do jego dżungli przybył badający życie goryli naukowiec – profesor Porter. Razem z nim pojawiła się także urocza Jane. **Wtedy okazało się, że wszystkie dotychczasowe kłopoty Tarzana były niczym w porównaniu z zamieszaniem, jakie wywołała piękna Angielka.** Czeka go więc pokonanie wielu niebezpiecznych przygód, zanim będzie mógł połączyć się z ukochaną.

W grze postanowiono trzymać się drogi, wytyczonej przez fabułę filmu. Twoim zadaniem jest przeprowadzenie Tarzana przez trzynaście etapów: od jego dzieciństwa, aż po ostateczne starcie z niegodziwym Claytonem. Każda część gry urozmaicona jest bardzo ładnym fragmentem z filmu animowanego. Można nawet posłuchać nastrojowej piosenki Phila Collinsa z tej produkcji.

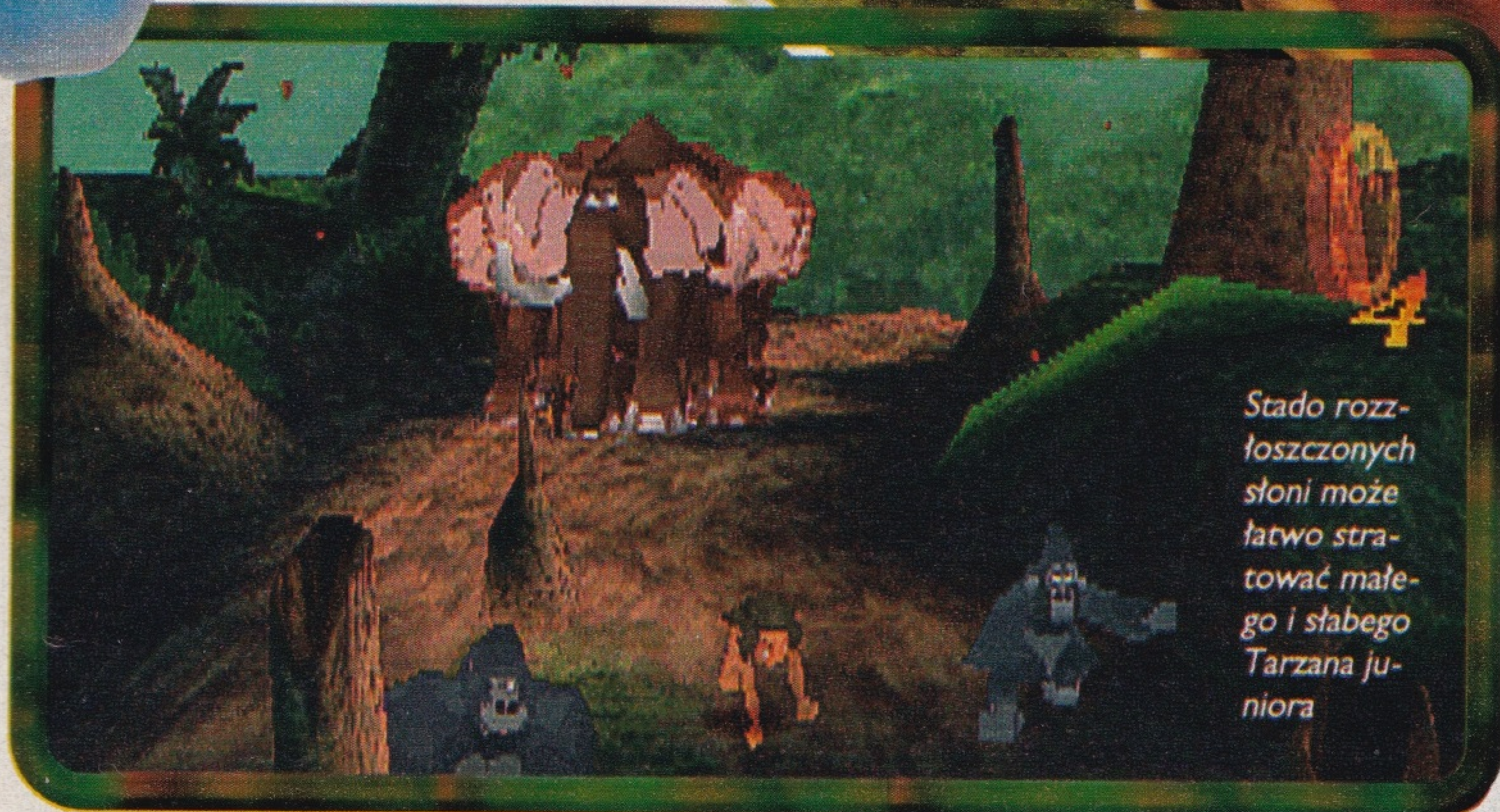
Twórcy TARZANA bardzo starali się, żebyś w czasie gry nie mógł narzekać na brak emocji: musisz wspinać się po drzewach, bujać na lianach, przeskakiwać przez przepaście i unikać ataków natrętnych wrogów. Wśród czekających cię atrakcji jest także m.in. pływanie w wodzie pełnej krokodyli, ucieczka przed atakiem rozzłoszczonych słoni oraz najzabawniejszy element zabawy, czyli „serfowanie" po gałęziach drzew.

W grze możesz wcielić się nie tylko w rolę Człowieka z Dżungli. Ciekawym urozmaiceniem jest możliwość zabawy na niektórych poziomach jako małpka Terk, czy nawet jako Jane. Każdy z bohaterów ma inne umiejętności. Tarzan może np. walczyć nożem, a Jane broni się przed wrogami otworzoną parasolką.

Zaletą gry jest także dopracowane do najdrobniejszego szczegółu połączenie fragmentów gry z filmikami. Jeśli kierujesz Jane, najpierw uciekasz przed atakiem małp, a potem „serfu-



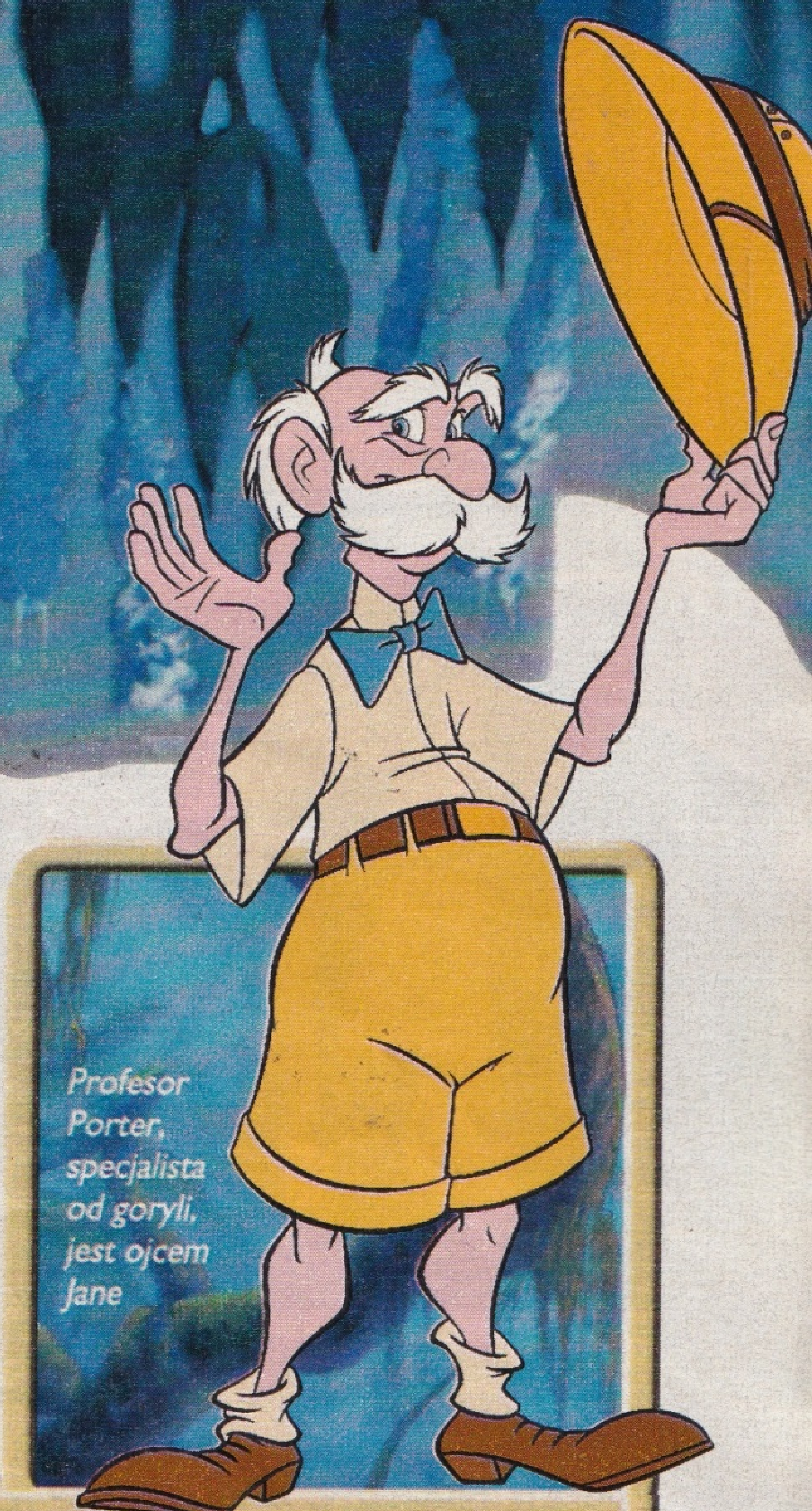
Tarzan żył sobie spokojnie w dżungli do chwili, kiedy poznał piękną Jane. Wtedy zaczęły się prawdziwe kłopoty



Stado rozzłoszczonych słoni może łatwo stratować małego i słabego Tarzana juniora



Plecy nosorożca mogą służyć jako trampolina. Trzeba jednak uważać na jego ostry róg



Profesor Porter, specjalista od goryli, jest ojcem Jane

jesz" po gałęziach drzewa na ramionach Tarzana. Przeciwników usuwasz wtedy z drogi za pomocą parasolki. Towarzyszą ci okrzyki, wydawane przez bohaterów gry. W ten sposób można odnieść wrażenie, że uczestniczy się w jednej, spójnej przygodzie, a nie pokonuje oddzielne poziomy.

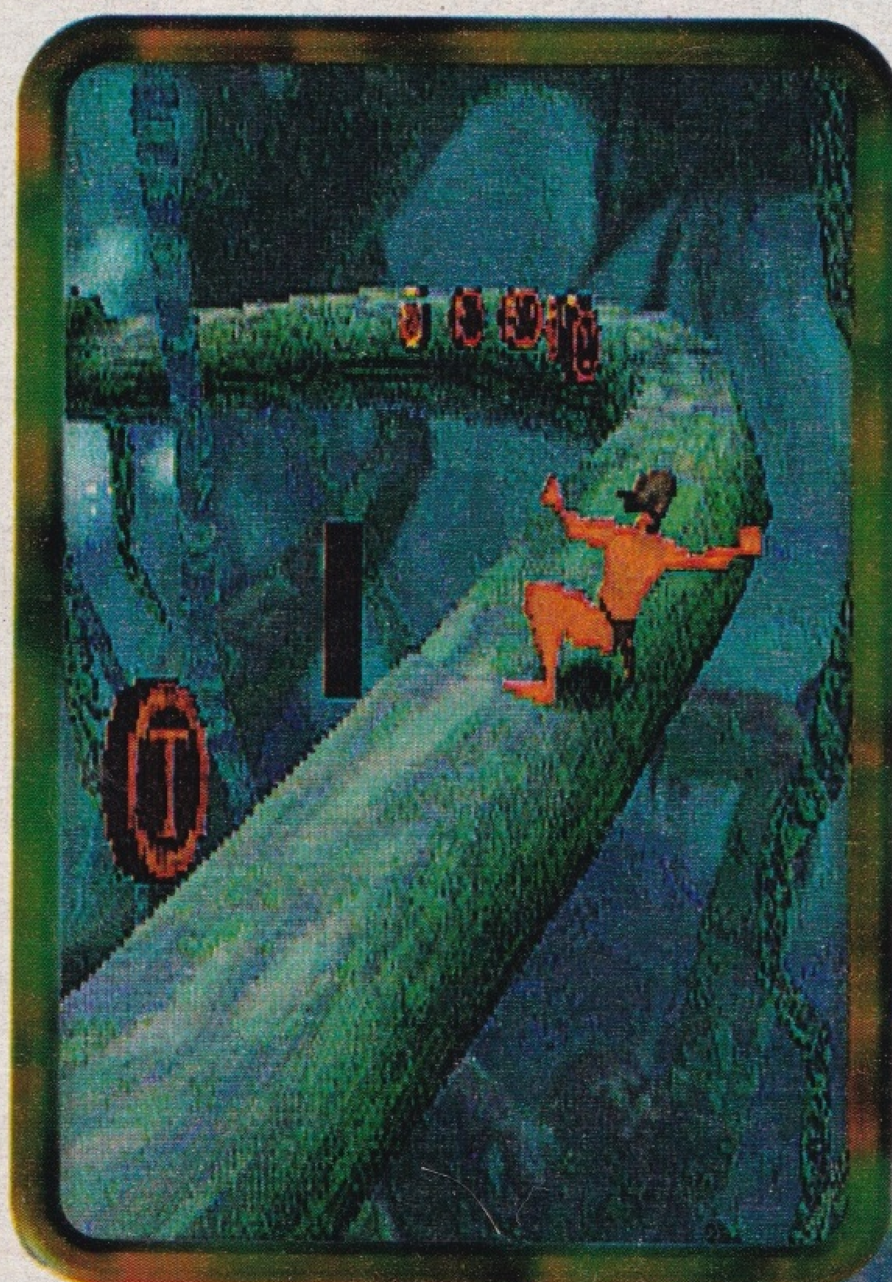
TARZANOWI można zarzucić tylko jedno. Mimo zróżnicowania i możliwości wybrania trzech różnych poziomów trudności, daje się go skończyć dosyć szybko. Wszystko zależy jednak od twojego podejścia do zręcznościówek. **Na pewno nie zawiedziesz się na tej grze, jeżeli liczy się dla ciebie nie szybkość przejścia przez wszystkie poziomy, ale osiągnięty na nich wynik.** Na każdym etapie można bowiem kolekcjonować brązowe monety i literki tworzące napis Tarzan. Kompletuje się też, złożoną z czterech części, układankę z obrazkiem małpki. Swoje siły życiowe oraz arsenał amunicji możesz zwiększyć, zbierając po drodze smakowite owoce. Wszystkie te elementy są poukrywane na planszy i ich szybkie zebranie nie jest łatwe. Niektóre z fragmentów umieszczone są wysoko, do innych można dostać się odkrywając ukryte ścieżki. Dzięki temu gra wymaga także wysilenia trochę szarych komórek, a nie tylko zręczności.

TARZAN na pewno straciłby wiele na wartości, gdyby nie bardzo ładna, kolorowa i dopracowana, trójwymiarowa grafika. Widok zmienia się co chwilę i czasami naprawdę zapiera dech w piersiach.

TARZAN jest propozycją, która na pewno spodoba się wszystkim miłośnikom zręcznościówek. Nawet możliwość zbyt szybkiego ukończenia gry nie obniża jej oceny. Do przygód Człowieka z Dżungli można bowiem wracać wiele razy.



W dodatkowych etapach można zebrać monety, które później wymieniane są na „życia"



Tajemnica zjazdu polega na odpowiednim balansowaniu



Jane jest nowoczesną, jak na swoje czasy, kobietą. Nie brakuje jej też urody

Małpy najczęściej nie zachowują porządku. Czytać też nie potrafią

Owoce wspaniale nadają się do podreperowania zdrowia i uzupełnienia energi

Kala jest ukochaną przybraną matką Tarzana

A oto najlepsza z atrakcji: „serfowanie" po gałęzi

PC	PSX	N64	DC	A

Tarzan

Bujana Zręcznościówka

199 zł	Disney / CD Projekt	1 gracz

- Min.: Pentium 166Mhz, 24 MB RAM, 50 MB HD Zal.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, Akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Bardzo ładna grafika, ciekawe i zróżnicowane poziomy

Zabawa trochę zbyt szybko się kończy, nawet na wyższym poziomie trudności

Świetna zabawa w dżungli. Warto przehuśtać się przez kilknaście poziomów 5

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

Ameryka Środkowa – miejsce twoich zmagań

Na piramidach składano krwawe ofiary, które miały przebłagać bogów

Farmy i rancza są podstawowym źródłem żywności. Bez nich twoi poddani umrą z głodu

THEOCRACY

Krwawe ofiary składane przez środkowoamerykańskich Indian miały zapewnić im przychylność bogów. Jednak Hiszpanie pokonali ich bez trudu

Armia przygotowana do wymarszu po niewolników. Pozostaje tylko wybrać cel najazdu

Ostatnio nastała moda na cywilizacyjne strategie. Najpierw pojawił się kolejny CEZAR, potem FARAON, a teraz THEOCRACY. Akcja tej ostatniej gry toczy się w Ameryce Środkowej na przełomie XIV i XV wieku. Jako władca jednego z indiańskich rodów walczysz o poprawienie swojej pozycji. Podbijając nowe ziemie, zyskujesz poddanych, których możesz następnie wcielić do swojej armi lub złożyć bogom w ofierze. **Nadrzędnym twoim celem jest zjednoczenie pod swoim panowaniem zwaśnionych rodów, gdyż inaczej nie będziesz w stanie odeprzeć najazdu Hiszpanów, którzy przybędą do Nowego Świata w poszukiwaniu złota i innych skarbów.**

THEOCRACY nie jest zbyt skomplikowane. W prowincji możesz zbudować jedynie kilkanaście budynków, armia składa się z kilku typów jednostek. Także warstwa ekonomiczna jest bardzo prosta i zarządzanie imperium nie wymaga dużego wysiłku.

Atrakcją gry miała być możliwość tworzenia z oddziałów formacji, zachowujących szyk w czasie walki. **Bitwy w THEOCRACY rozgrywają się jednak w czasie rzeczywistym i nie ma czasu na precyzyjne manewrowanie oddziałami.** Formacje najlepiej nadają się do ustawienia żołnierzy przed starciem, a potem najlepiej dać im „wolną rękę". W przeciwnym razie połowa oddziału będzie stała bezczynnie, podczas gdy pozostałych będą wycinały nieco mocniejsze siły wroga. Nieprzydatność formacji najlepiej widać na przykładzie łuczników. Po wskazaniu celu często strzela tylko kilku z nich, bo dla reszty wróg jest poza zasięgiem.

Kapłani nosili niezwykle kolorowe stroje

Taka balista czyniła prawdziwe spustoszenia w szeregach przeciwnika

Do niedopracowanych elementów gry należy bez wątpienia dyplomacja. Dostępne są jedynie najbardziej podstawowe możliwości, takie jak zawarcie pokoju lub sojuszu albo wypowiedzenie wojny. Brakuje chociażby możliwości namówienia sąsiada do ataku na wspólnego wroga.

Spośród istotnych niedociągnięć trzeba jeszcze wymienić kłopotliwe wysyłanie oddziałów do innych prowincji oraz nierealne czasy konstruowania budynków, np. tartak powstaje przez prawie 9 miesięcy.

THEOCRACY nie zachwyca również pod względem wykonania. Szata graficzna nie jest najwyższych lotów. Zarówno budowle, jak i animacje ludzików są po prostu przeciętne. Jedynie muzyka sprawia nieco lepsze wrażenie – jest bardzo tajemnicza i dobrze pasuje do indiańskich cywilizacji Ameryki Środkowej.

Indiańska strategia jest znacznie słabsza od swoich konkurentów, w których główną rolę grają inne cywilizacje. Wpływa na to wiele różnych niedociągnięć oraz nie najwyższej jakości wykonanie. Jeśli chcesz zagrać w opartą na realiach historycznych strategię, lepiej wybierz inną, lepszą pozycję.

PC | PSX | N64 | DC | PL

Theocracy
Krwawa Strategia

99 zł	Ubisoft / LEM	1-4 graczy

Min: Pentium 233MMX, 32 MB RAM, 250 MB HD Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 3

Ciekawe Indiańskie legendy, możliwość zabawy w kilka osób

Brak możliwości pauzowania w czasie bitwy, nierealny upływ czasu

Nieudana kopia gier „cywilizacyjnych". Bardzo uproszczona i dużo mniej wciągająca 3

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

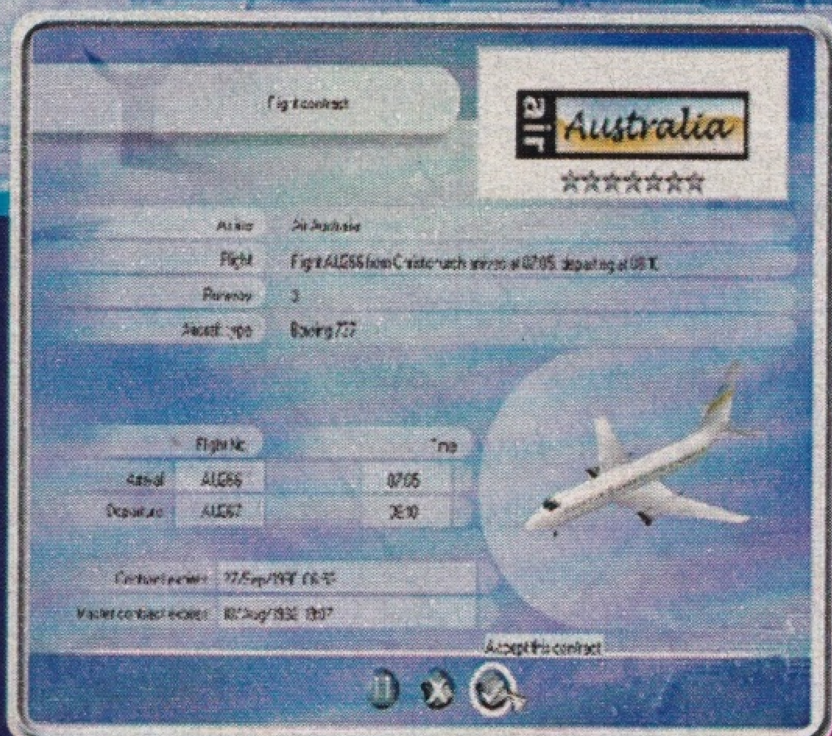
Airport inc.

Myślałeś kiedyś o własnym lotnisku? To niemożliwe? Wprost przeciwnie, łatwiejsze niż myślisz

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT możesz wygrać grę AIRPORT Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Podaj nazwę najsłynniejszego francuskiego odrzutowca pasażerskiego.


Oby na twoim lotnisku było tyle samo lądowań, co startów



Bez kontraktów nie przewieziesz pasażerów i nie zarobisz ani grosza

W AIRPORT INC. masz okazję wykazać się jako właściciel lotniska i jego dyrektor w jednej osobie. Dzięki temu, że pełnisz obie funkcje, nic nie wydarzy się bez twojej wiedzy. Jednak z drugiej strony, wyłącznie na twoich barkach spoczywa dbanie o rozwój portu lotniczego.

Możliwości masz naprawdę olbrzymie: na lokalizację lotniska możesz wybrać jedno z 1200 miejsc na całym świecie (dostępna jest także Warszawa). Przy jego rozbudowie do wykorzystania jest aż 75 różnych obiektów, poczynając od pasów startowych, a na kioskach z gazetami kończąc (czy jest w nich CLICK?). Do współpracy ze swoim lotniskiem możesz namówić aż 200 linii lotniczych.

Wyłącznie od twojej inwencji zależy w jaki sposób potoczy się rozgrywka. Możesz specjalizować się w przewozach towarów (tzw. cargo) lub też zająć się wyłącznie transportem pasażerów. Oczywiście można też wozić i ludzi, i cargo.

Aby twoje lotnisko sprawnie funkcjonowało, musisz bardzo uważnie dysponować dość skromnymi funduszami. Jeśli zabraknie ci gotówki, to zaczną się kłopoty: załoga będzie strajkować, spadną przychody i lotnisko może nawet zbankrutować.

Pamiętaj, że samoloty nie są jedynym źródłem przychodów. Zawsze opłaca się dbać o rozbudowę obiektów umilających i ułatwiających życie pasażerom, a przynoszących przecież zyski. Stacje benzynowe, restauracje czy też sieci sklepów stanowią pokaźne źródło dochodów uzupełniających szczupły budżet. Zwłaszcza parkingi są żyłą złota, szczególnie jeśli lotnisko zdobędzie renomę.

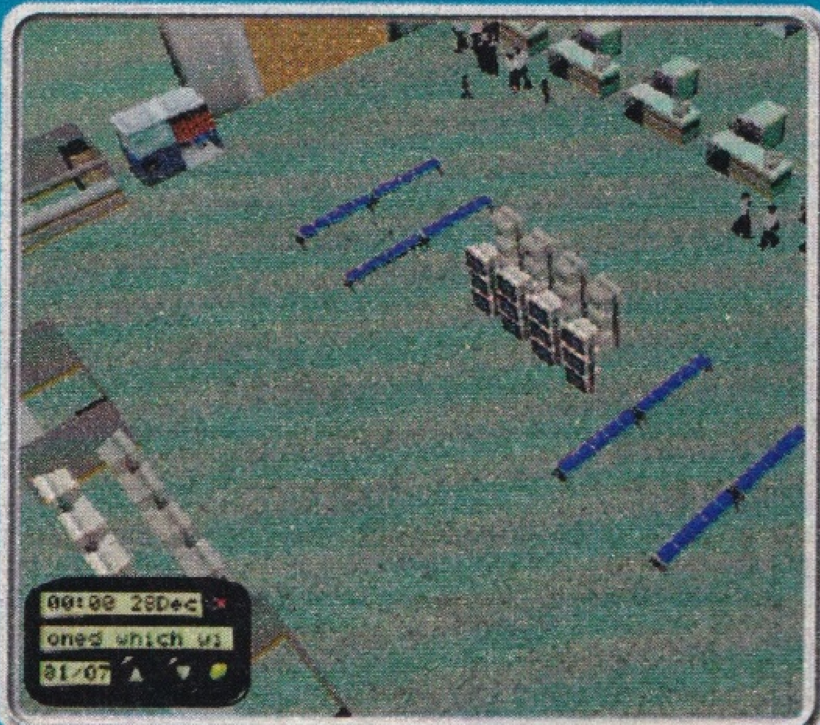
Rozbudowując port lotniczy i zawierając kontrakty, nie rób niczego bez przemyślenia skutków tych decyzji i pamiętaj, że najważniejszy jest klient. Brak długofalowego planowania może przynieść opłakane skutki! Lotnisko musi mieć dogodne połączenie z miastem, zarówno drogowe jak i kolejowe. Nie zapomnij też o komunikacji miejskiej. Myślisz, że to już wszystko? Nic z tego, przecież na lotnisku codziennie pojawiają się tysiące różnych osób – mogą być wśród nich złodzieje lub terroryści, potrzebny jest więc posterunek policji i służby porządkowe. Lotnisko i maszyny lotnicze, mimo swej potęgi, dość często ulegają awarii, czasem zdarzają się nawet prawdziwe katastrofy. Nie obejdziesz się wtedy bez pomocy odpowiednich służb technicznych.

Jeśli wszystko dobrze zaplanowałeś, to pozostanie ci tylko wprowadzić plany w życie i na bieżąco kontrolować sytuację.

Dużym plusem AIRLINE jest także grafika 3D. Dzięki trójwymiarowemu modelowi możliwe jest oglądanie sytuacji panującej na lotnisku z różnych perspektyw. Nie zapomniano też o realizmie: zmieniają się pory dnia oraz warunki pogodowe.



Twoje lotnisko z lotu ptaka. Jeśli czegoś szybko nie zrobisz z tymi pustymi miejscami, to szybko zbankrutujesz


Strajk pilotów wypłoszył większość klientów – wszystko przez związki zawodowe


Bez odpowiedniego systemu komunikacji miejskiej nie będziesz miał wielu klientów


Na dobrze zarządzanym lotnisku wszystkie miejsca powinny być zawsze zajęte

PC	PSX	N64	DC	A

Airport Inc.
Symulacja Lotniska

159 zł	Take 2 / Play It	1 gracz

Min: Pentium 200, 16 MB RAM
Zal: Pentium II 366, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

(+) Nie jest łatwo – ciągle coś się dzieje. Zupełnie jak na prawdziwym lotnisku
(−) Nie najlepiej dobrana muzyka, także szata graficzna mogłaby być lepsza

Minie trochę czasu zanim poznasz tajniki pasjonującego lotniczego interesu — **5**

Tekst: Jacek „ZAQ" Gadzinowski

DRAGONFIRE

Konkurencja na rynku gier jest ogromna. Wydawałoby się, że nie ma miejsca na słabe tytuły, a jednak ukazują się pozycje takie, jak DRAGONFIRE

Jest to kolejna gra z rodziny RPG, której fabuła nie wyróżnia się niczym oryginalnym. Twoim celem jest przeszkodzenie w uwolnieniu duszy władcy, który w dawnych czasach władał za pomocą przemocy i terroru. Jego powrót oznaczałby ponowne pogrążenie całej krainy w mrokach Zła.

Zabawę zaczynasz w lochach zamku złej królowej Berendii. Z sobie tylko znanych powodów uwięziła tam czterech bohaterów – właśnie nad jednym z nich przejmujesz w grze kontrolę. Do wyboru masz nieokrzesaną przedstawicielkę plemienia Shadomines, szlachetnego Lorda Trey d'Tarin, bardziej przypominającego Ogra niż człowieka Igora Helma oraz, wyglądającego jak kaczka, kapitana piratów Bahio Crerac. Niestety, wybór postaci nie ma większego znaczenia, gdyż posiadają one takie same umiejętności. Jedyna różnica polega na innym rozdziale punktów dla każdej z cech.

Minusem gry jest nieprzemyślana fabuła. Można dopatrzyć się w niej mniejszych lub większych niespójności. W więzieniu znaleźć można przedziwne notatki, których nie powinno tam być. Są to w bardzo nieumiejętny sposób podrzucane podpowiedzi. Przecież kolejne czynności powinny z siebie wynikać, a istnienie takich informacji świadczy o nienajlepiej dopracowanej fabule. Trudno wyobrazić sobie odwiedziny w zamkowych lochach, gdzie w co drugiej celi do ścian przykute są szkielety. A jednak podła królowa wydała dekret, by gości takich wypuszczać z lochów bez słowa. Jakby tego było mało, w zależności od poziomu trudności, strażnicy więzienni są albo nieruchliwi i słabo znają swoje obowiązki, albo nadgorliwi i nie sposób im uciec.

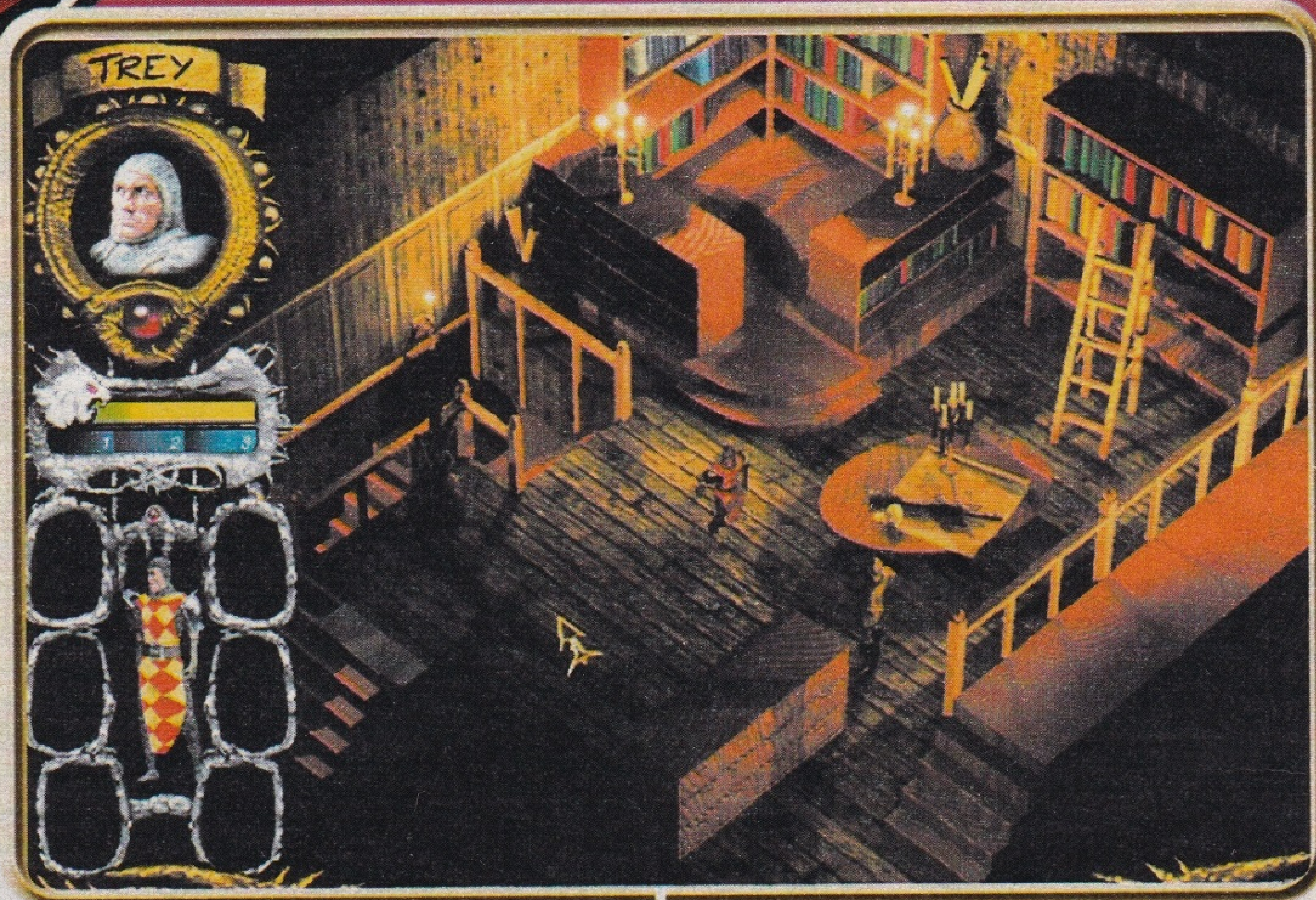
Kolejnym minusem jest brak możliwości regulowania ustawień grafiki – nawet jasności ekranu. **Gra, zwłaszcza na początku, utrzymana jest w ciemnej tonacji i bez zwiększenia jasności niewiele widać.**

Inna wada, to skokowe przewijanie terenu – kolejną część komnaty widać dopiero po dojściu do skraju ekranu, co przeszkadza w dużych pomieszczeniach. Sami bohaterowie wyglądają sztywno i sprawiają wrażenie, jakby mieli się zaraz przewrócić. Do tego są niesympatyczni i szybko można się do nich zrazić.

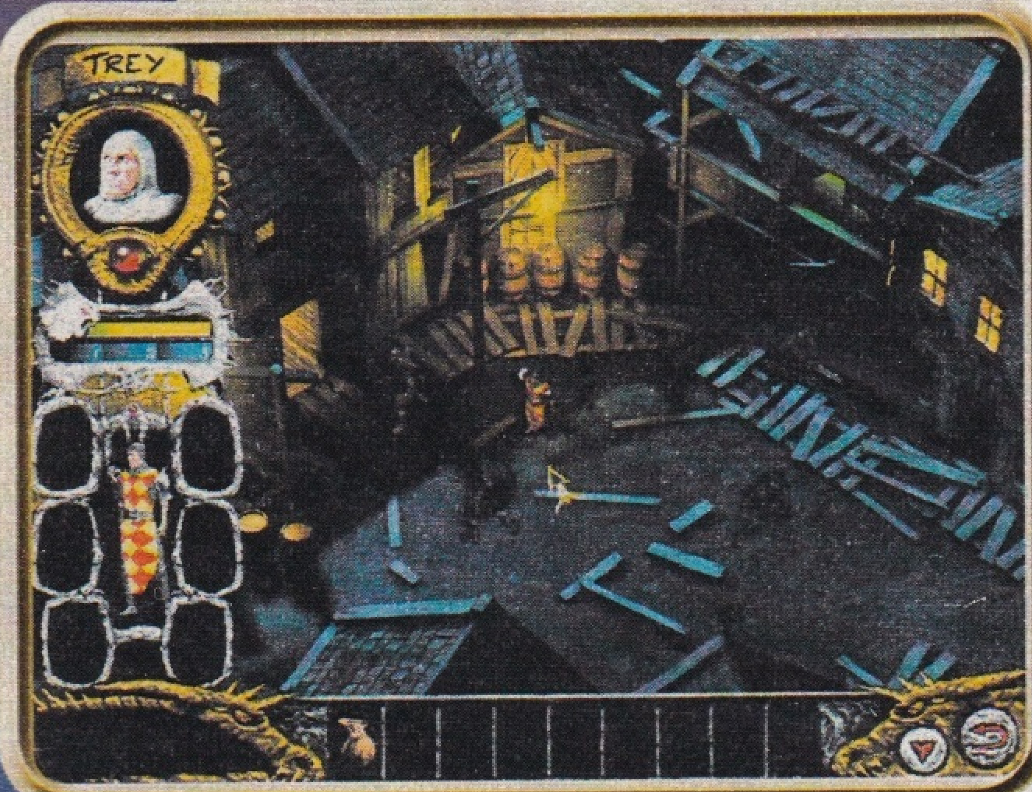
Dla zwolenników sieciowych rozgrywek przygotowano tryb multiplayer – maksymalnie dla czterech osób. Jednak nawet ta opcja, ani też całkowite spolszczenie gry, nie jest w stanie poprawić jej negatywnej oceny. DRAGONFIRE to pomyłka – jeśli zobaczysz ją w sklepie, omiń szerokim łukiem.



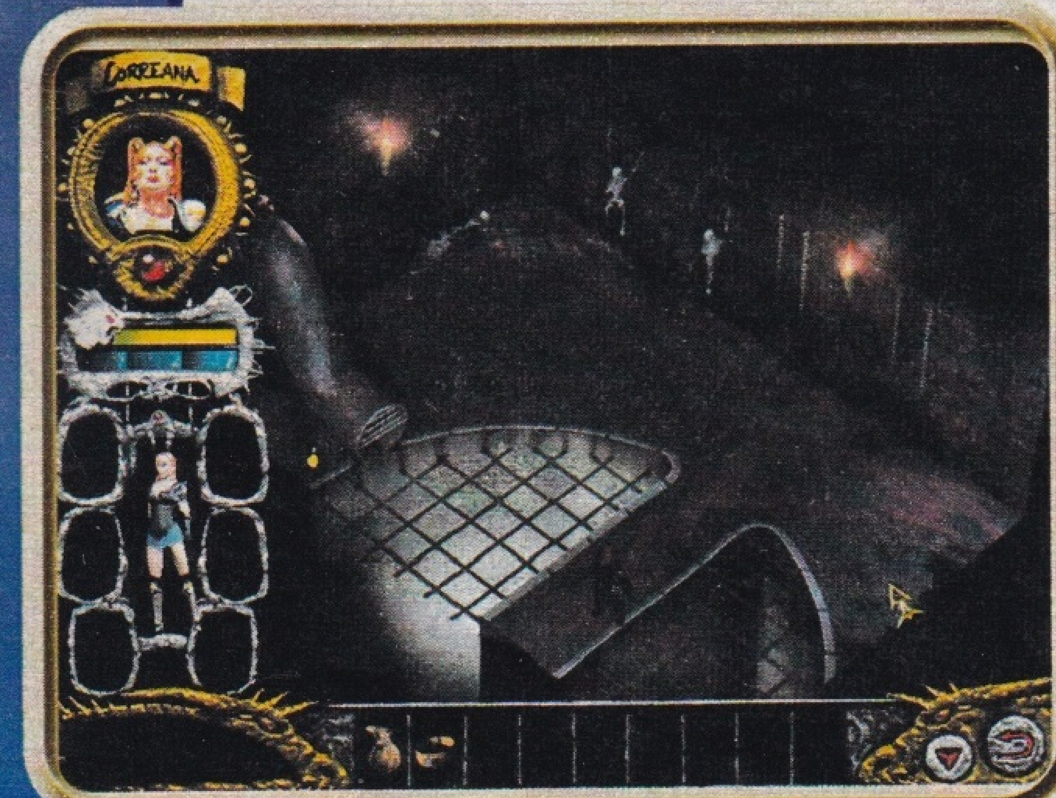
Dwóch na jednego? To nie fair, nie macie żadnych szans



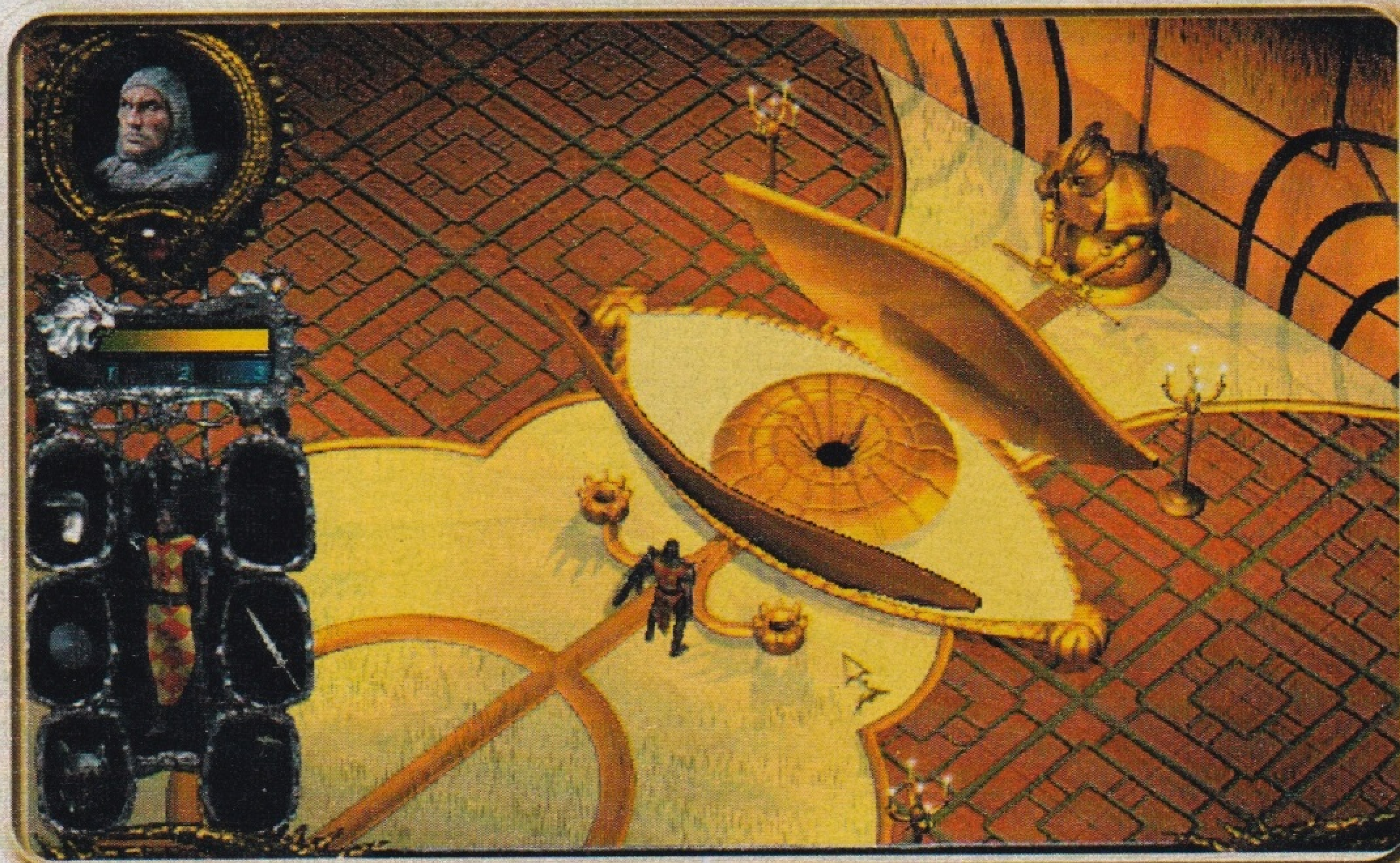
Te regały są pełne książek! Jaka szkoda, że nie umiem cztać, może poproszę o pomoc tego miłego pana



Udało wam się mnie otoczyć! Oddajcie złoto, to zapomnimy o tym



Wszędzie te szkielety na ścianach. Ta dekoracja zaczyna być nudna



Jaka śliczna świątynia. Ciekawe, gdzie są ukryte skarby? Ten posążek wygląda bardzo obiecująco – chyba jest ze złota



Droga wolna! Możesz iść, gdzie loch poprowadzi

PC	PSX	N64	DC	PL

Dragonfire
Nudne RPG

69,95 zł	TopWare	1-4 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 650 MB HD
Zal: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM

Grafika 2 | Dźwięk 2 | Frajda 1

(+) Możliwość zabawy w kilka osób, polska wersja językowa
(−) Bardzo słaba szata graficzna, nieciekawa i niedopracowana fabuła

Niestety, ta gra zawodzi na całej linii. Już lepiej posiedzieć przed telewizorem

1

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

Demise


Te dwa małe knypki, chyba chcą cię zatrzymać. Ich życie, ich sprawa...


Jaka miła odmiana! Nareszcie ktoś wita cię z otwartymi rękoma

Straszliwy i ponury labirynt pełen okrutnych potworów oraz drogocennych skarbów... nowość po raz tysiąc sto jedenasty

TiPSY

1. Tworząc postać postaraj się, aby jej Inteligencja i Mądrość były wyższe niż 10. Tylko wtedy twój bohater może uczyć się czarów ze znalezionych ksiąg magicznych.
2. Nie trać głowy w podziemiach. Jest tam dużo potworów, ale nie wszystkie chcą cię zaatakować. Gdy spotkasz jakieś monstra, spójrz na górę ekranu. Symbol pacyfy (znak pacyfistów) oznacza, że nie będą cię atakować, nawet jeśli wydają złowrogie i mrożące krew w żyłach dźwięki.
3. Jeśli grasz po raz pierwszy, wybierz sobie naprawdę mocną postać. Ot, jakiegoś giganta, czy ogra, z Siłą, Budową i Zręcznością wyższą niż 13. Taki osiłek bez trudu zamieni każdego przeciwnika w komputerowego kleksa i kupkę pikseli.
4. Wracaj często do fontanny w mieście, aby się podleczyć. DEMISE to nie DIABLO, gdzie niemal bez wysiłku od razu wskakiwało się na pierwszy, czy drugi poziom.

Jak każde niemal podziemia, tak i te w DEMISE składają się z komnat i łączących je korytarzy. W komnatach zaś znaleźć można skrzynie, wypełnione po brzegi skarbami, pilnowane przez najróżniejsze monstra. Im bardziej w głąb labiryntu, tym potwory stają się silniejsze, a skarby – coraz cenniejsze. Na najniższym zaś poziomie labiryntu czeka, jak zawsze, ten największy, najpotężniejszy Zły Gość. Na szczęście jednak przed jego totalnym i całkowitym unicestwieniem, można kilkakrotnie wracać do wioski, która położona jest nad labiryntem i wymieniać złoto na zbroje, broń, magiczne księgi lub czary...

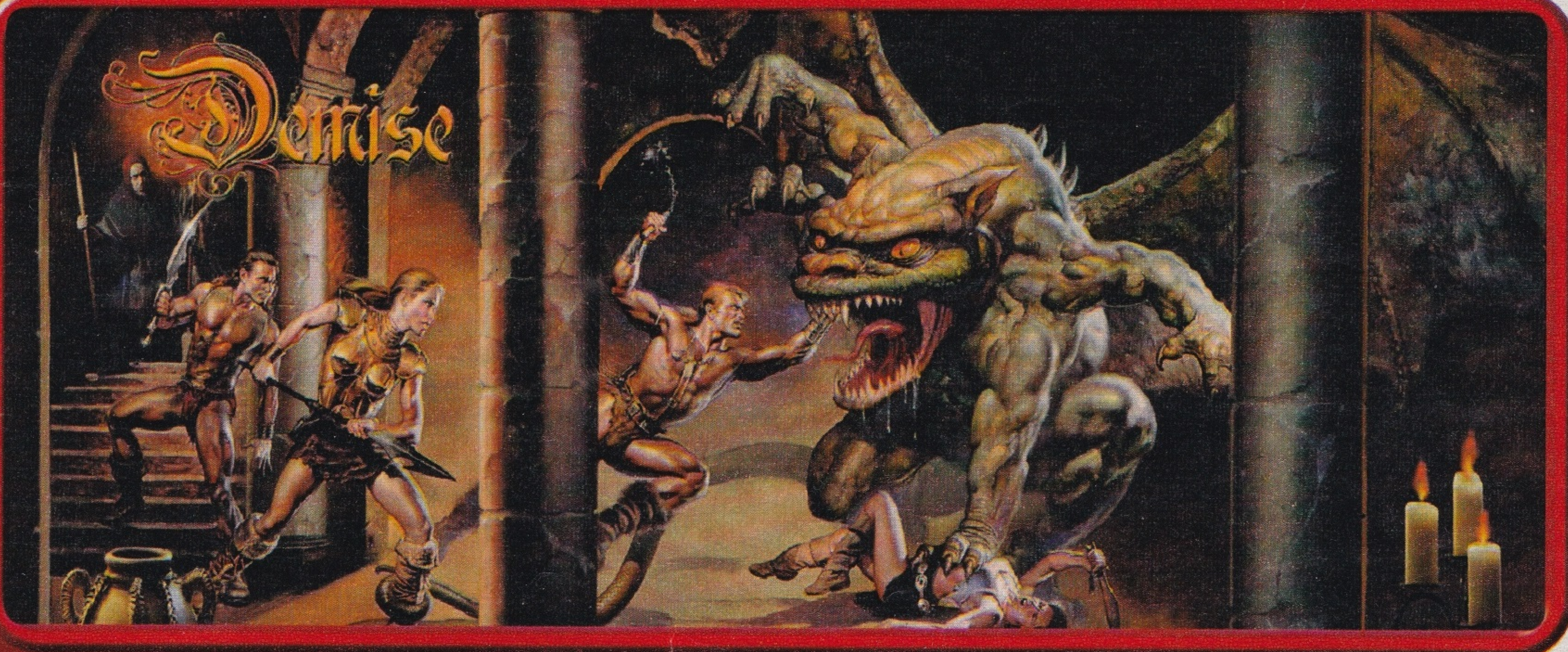
Niestety, najnowszy produkt firmy Artifact Entertainment w niczym nie odbiega od schematu tego typu gier. DEMISE to klasyczna komputerowa gra fabularna (RPG), której akcja rozgrywa się w wielkim, trójwymiarowym labiryncie, pełnym skarbów, pułapek i potworów. Jeśli chodzi o fabułę, nie ma w niej żadnego oryginalnego pomysłu, który nie został już wykorzystany w starszych grach, np. DIABLO, STONEKEEP.

Na samym początku tworzysz postać własnego bohatera – może nim być nawet Yeti! Dostępne są oczywiście inne standardowe rasy znane z gier i literatury fantasy: ludzie, elfy, krasnoludy, ogry czy giganty. Profesje także są całkiem typowe: wojownik, barbarzyńca, złodziej, czarnoksiężnik, mag i kilka innych „zacnych" zawodów.

Słabej fabuły i braku pomysłów nie wynagrodzi z pewnością spora ilość krwi i różnokolorowych płynów wylewanych obficie na kamienne posadzki podczas walk z potworami. Jednak efekty dźwiękowe i graficzne są bardzo mocną stroną tej gry. Potwory, a zwłaszcza zombie, szkielety i kościotrupy, wyglądają zupełnie jak żywe (tzn. jak martwe, a właściwie jak „ożywieńcy" w najlepszym filmie grozy). Bardzo piękne są też projekty graficzne wszystkich innych postaci, a także wygląd pomieszczeń. Wiele z nich wyszło spod ręki samego Borisa Vallejo – jednego z najlepszych artystów tworzących w konwencji „heroic fantasy".

Istotnym mankamentem gry jest niezwykle skomplikowany interfejs użytkownika. Prawie każdy klawisz na klawiaturze odpowiada jakiejś funkcji. Na przykład aby otworzyć znalezioną skrzynię ze skarbem trzeba stanąć w miejscu, w którym się ona znajduje i nacisnąć klawisz „o".

Niestety, jest jeszcze jeden minus tej gry – duże wymagania sprzętowe. Nawet na PC z procesorem P III i bardzo dobrym akceleratorem 3D animacje wcale nie prezentowane są płynnie. Na posiadaczach słabszych komputerów gra ta nie zrobi wrażenia.



PC | PSX | N64 | DC | A

Demise
Fabularny Labirynt

99 zł | Artifact Ent. / Coda | 1 gracz

Min.: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, akcelerator 3D *Zal.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 2

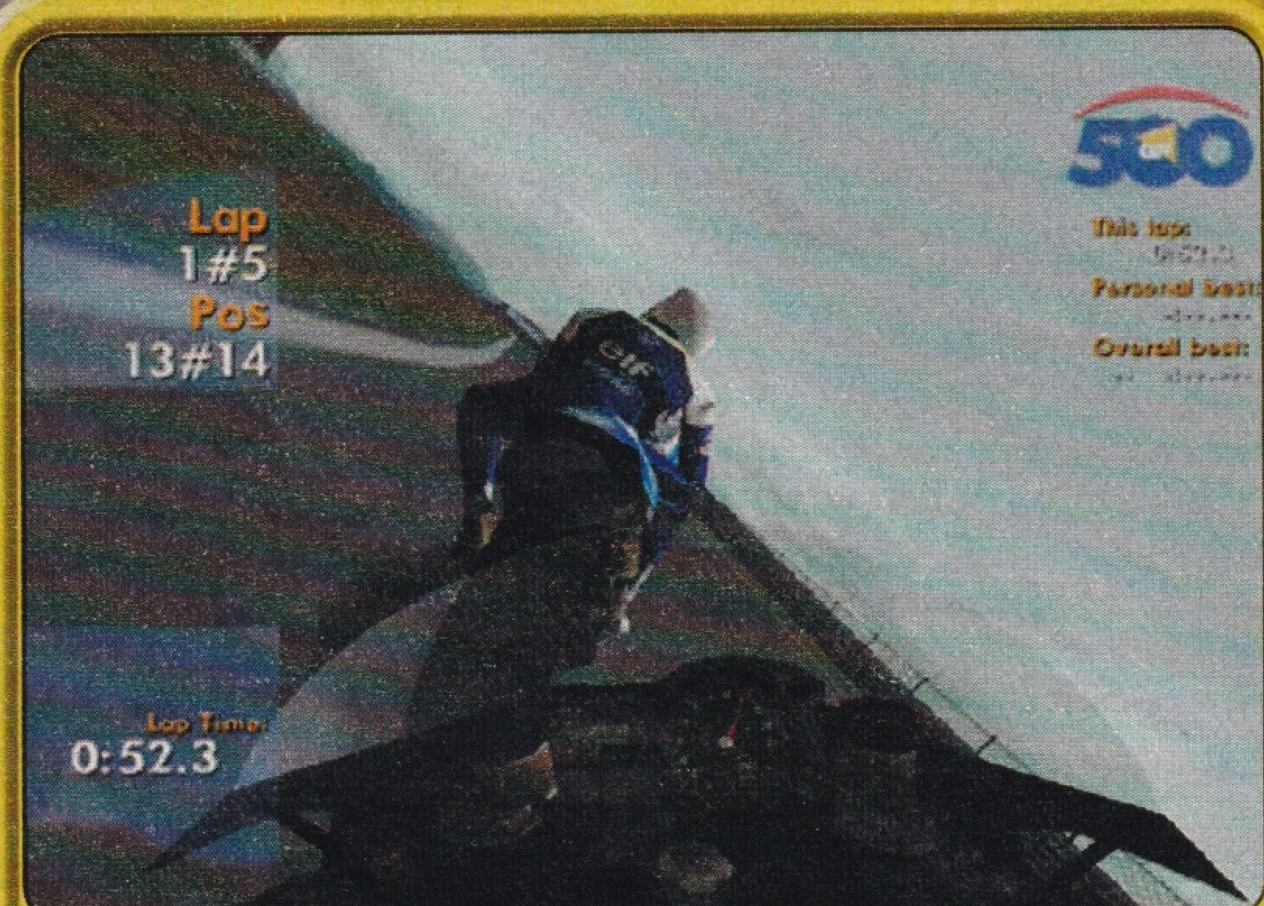
(+) Doskonała szata graficzna oraz animacje
(−) Nieciekawa fabuła, kompletny brak nowych pomysłów

RPG tylko dla bardzo wytrwałych miłośników posępnych podziemi i kazamat — **3**

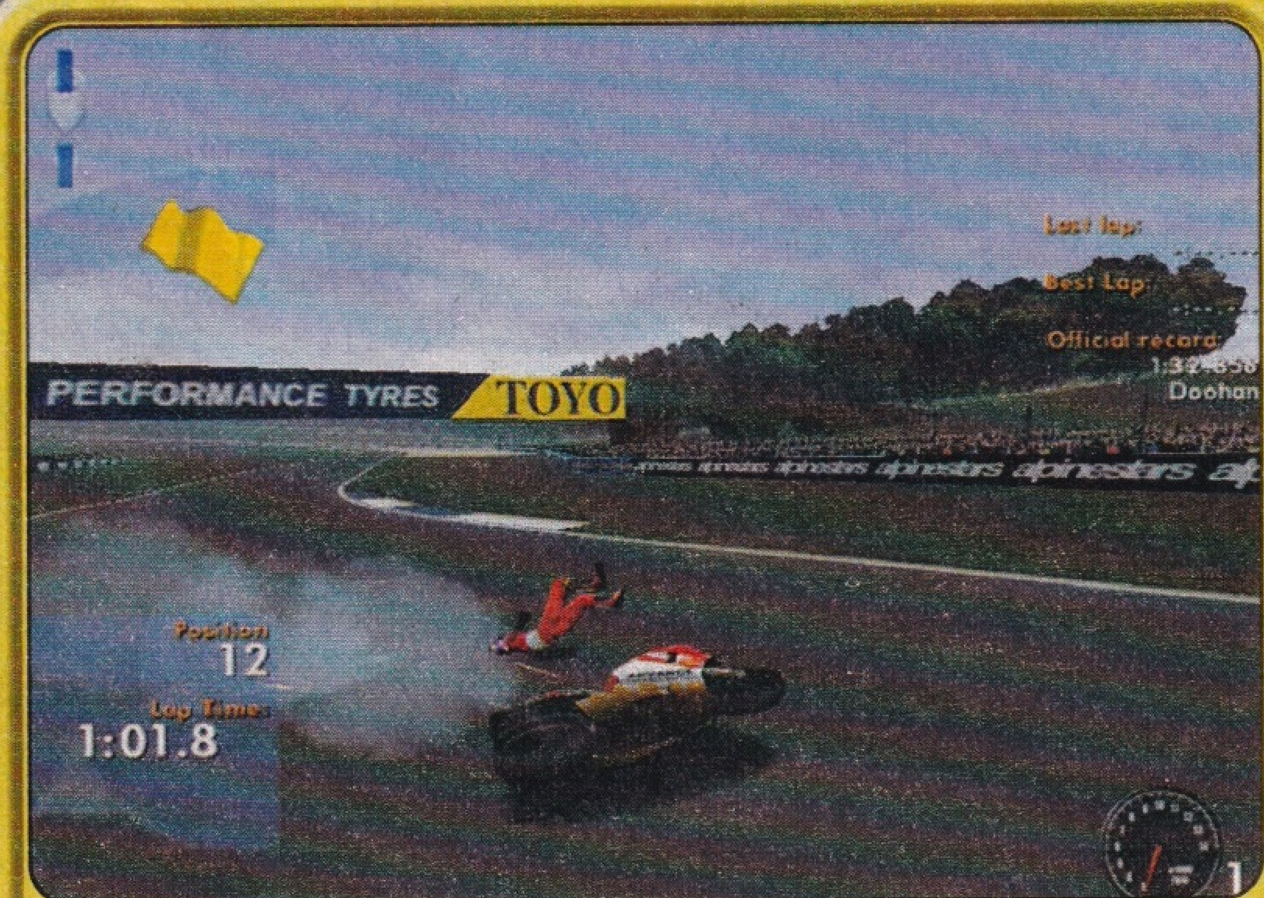
Tekst: Jacek L. Komuda

GP 500

Dobrych wyścigów motocyklowych nigdy nie było zbyt wiele. Jednak ostatnio sytuacja zmieniła się na lepsze, a to za sprawą GP 500, które mogą rywalizować z najlepszymi grami!



Utrzymanie się na motocyklu w takim przechyle wymaga zdolności cyrkowego akrobaty



Tak kończą się prawie wszystkie próby wymuszenia pierwszeństwa. Lepiej już jeździć „fair"

GP500 to symulacja Motocyklowych Mistrzostw Świata Formuły 1. **Autorzy gry wykupili wszelkie potrzebne licencje, dzięki czemu zobaczysz w grze oryginalne motocykle, nazwiska zawodników i znaki reklamowe z sezonu 1998.**

W GP500 można ścigać się na cztery sposoby. Do wyboru jest oczywiście pojedynczy wyścig na dowolnym torze i motocyklu oraz Mistrzostwa – seria wyścigów o tytuł Mistrza Świata w kategorii 500cc. Poza tym można wybrać próbę bicia rekordu toru, która jest najlepszym sposobem szlifowania umiejętności. Ostatnia możliwość, to zabawa z kolegami – jednocześnie ścigać się może do dwudziestu czterech osób.

Do wyboru jest sześć motocykli: Honda NSR 500 i 500v, Yamaha YZR500, Suzuki RGV500, ELF MUZ i Modenas KR2. Wybraną maszynę możesz sprawdzić na każdym z czternastu torów, na których odbywały się wyścigi w sezonie 1998.

Jeśli porównać GP500 z recenzowaną niedawno grą HONDA CASTROL SUPERBIKE, okazuje się, że prawie pod każdym względem przewyższa swojego konkurenta. Większy jest realizm symulacji: np. motocykle, sa zdecydowanie wrażliwsze na ruchy kierownicy i manetki gazu, dlatego trzeba je prowadzić znacznie uważniej. Opanowanie maszyny wymaga znacznie dłuższego treningu. Jeśli wyłączysz wszystkie ułatwienia, musisz samodzielnie balansować ciałem kierowcy, aby równoważyć przechyły motocykla. Z jednej strony świadczy to jak najlepiej o GP500. Z drugiej zaś, dla niektórych osób może to być zbyt duży realizm – gra robi się naprawdę bardzo trudna.

Komputerowi przeciwnicy w GP500 zdają się być lepiej wyszkoleni niż ci z HONDA CASTROL SUPERBIKE. Jeżdżą znacznie „czyściej" i powodują mniej wypadków. Żeby nawiązać z nimi równorzędną walkę, musisz doskonale opanować technikę jazdy. Na wyższych poziomach trudności piętrzą się i ciężko trzeba pracować na zdobycie kolejnych punktów.

Zdecydowanie pozytywne wrażenie robi grafika. Modele motocykli są doskonale dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Świetnie oddane jest też poczucie prędkości oraz odległości między motocyklami. **Animowane postacie motocyklistów poruszają się płynnie i z wdziękiem, a tory wyścigowe wyglądają zupełnie jak prawdziwe, znane z transmisji telewizyjnych.** Wokół tras, oprócz trybun, stoi wiele budynków i reklam.

Jedyną wadą gry są nie do końca dopracowane efekty dźwiękowe, ale nie zmniejsza to w większym stopniu atrakcyjności GP 500.

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski



Za chwilę zacznie się wyścig o mistrzowski tytuł. Jeśli dużo trenowałeś, to masz w nim jakieś szanse

PC	PSX	N64	DC	A

GP 500
Prawdziwe Motocyklowe Wyścigi

99 zł	Micropr./CD Proj.	1-24 graczy

Min: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 250 MB HD Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 450 MB HD, akcelerator 3D

Grafika 5 | Dźwięk 3 | Frajda 5

+ Bardzo wysoki realizm wyścigów, 14 wyzywająco trudnych torów
− Słaba oprawa dźwiękowa, bardzo wysoki poziom trudności

Jedne z najbardziej realistycznych wyścigów motocyklowych, biją konkurentów na głowę — **5**

Spirit of Speed 1937

Odrzuć wszelkie przyzwyczajenia. Komputery, automatyka i wszelkie inne elektroniczne paskudztwo... Prawdziwi kierowcy tego nie potrzebują! Wystarczy skórzana kurtka, czapka-pilotka i szykownie powiewający biały szal





Kokpit międzywojennego bolidu – prawie jak w samolocie

Ostatnio nie pojawiały się symulatory wyścigów sprzed lat. Jedynym wyjątkiem była gra GRAND PRIX LEGENDS – symulator Formuły 1 z lat 50–tych. SPIRIT OF SPEED cofa się jeszcze bardziej, do drugiej połowy lat trzydziestych.

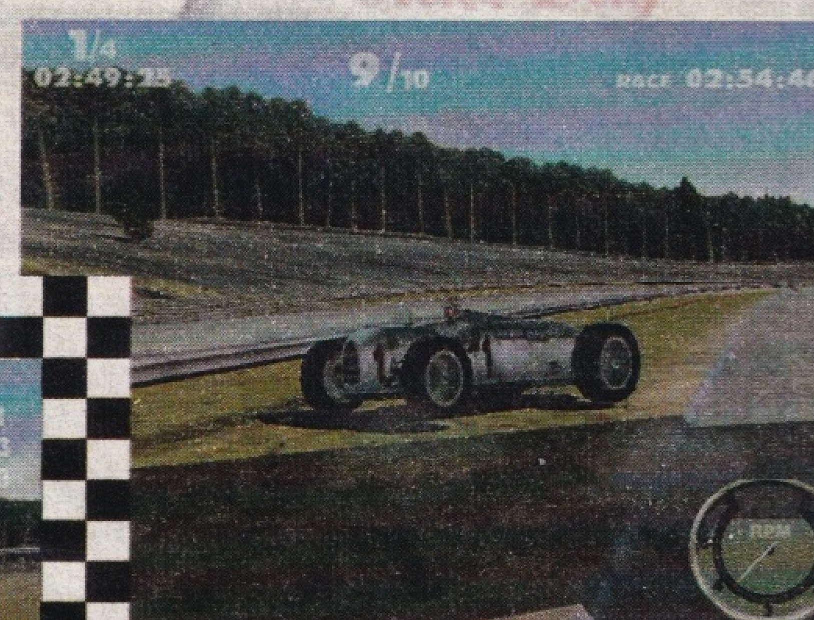
Najbardziej charakterystyczne dla wyścigów z tamtego okresu są oczywiście modele samochodów. **Bugatti, Alfa Romeo, Maseratti, amerykański Dussenberg czy brytyjskie ERA Remus i Napier Railton, to do dziś żywe legendy wyścigów samochodowych.** Każde z tych aut możesz wyprowadzić na jeden z dziewięciu torów. Na dwóch z nich: Monza i Donington, zawody Grand Prix odbywają się do dziś. SPIRIT OF SPEED 1937 pozwala ścigać się na trzy sposoby: w pojedynczym wyścigu, mistrzostwach oraz wybranym scenariuszu. Całkowitym zaskoczeniem jest brak trybu multiplayer, wydawałoby się obowiązkowego elementu każdych wyścigów.

Z chwilą, kiedy zasiądziesz za kierownicą jednego z samochodów, nie masz wątpliwości, że to historyczne auto. Na torze zachowuje się dosyć kapryśnie, ale przewidywalnie. **Samochody z końca lat trzydziestych nie są tak zwrotne i nie przyspieszają tak chętnie jak współczesne bolidy wyścigowe.** Jednak nie utrudnia to gry, a dodaje jej uroku. Trzeba się przede wszystkim bardziej skupić wchodząc w zakręty, żeby nie wypaść z toru, ale również aby nie wytracić prędkości. Warto potrenować przed każdym wyścigiem – dobrze poznać własne auto oraz tor, na którym będziesz się ścigał. Szkoda, że brakuje możliwości zmian ustawienia zawieszenia, opon czy przełożeń skrzyni biegów. Także rzadko zdarza się, że komputerowi przeciwnicy potrafią bez skrupułów zepchnąć cię na pobocze. Ich bierność odbiera połowę satysfakcji ze zwycięstwa. **Mała liczba torów i zbyt łatwe wygrane powodują również, że fascynujący z początku klimat gry szybko ulatuje bez śladu.**

Sytuację ratuje nieco grafika. Bardzo ładne są modele samochodów. Widać na nich mnóstwo szczegółów, ale to już obowiązujący standard. Za to tory jak najbardziej zasługują na pochwałę. Są bardzo urozmaicone, a każdy z nich ma swój specyficzny charakter.

Tym razem zaczynasz na szarym końcu i musisz przepychać się do przodu







Stare samochody zupełnie nie przypominają dzisiejszych bolidów



Może numer pierwszy przyniesie ci szczęście

PC	PSX	N64	DC	A

Spirit Of Speed 1937
Wyścigi Z Przeszłości

79 zł	Micropr./CD Proj.	1 gracz

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, akcelerator 3D. Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 3

(+) Historyczne auta i tory, niepowtarzalny klimat lat trzydziestych

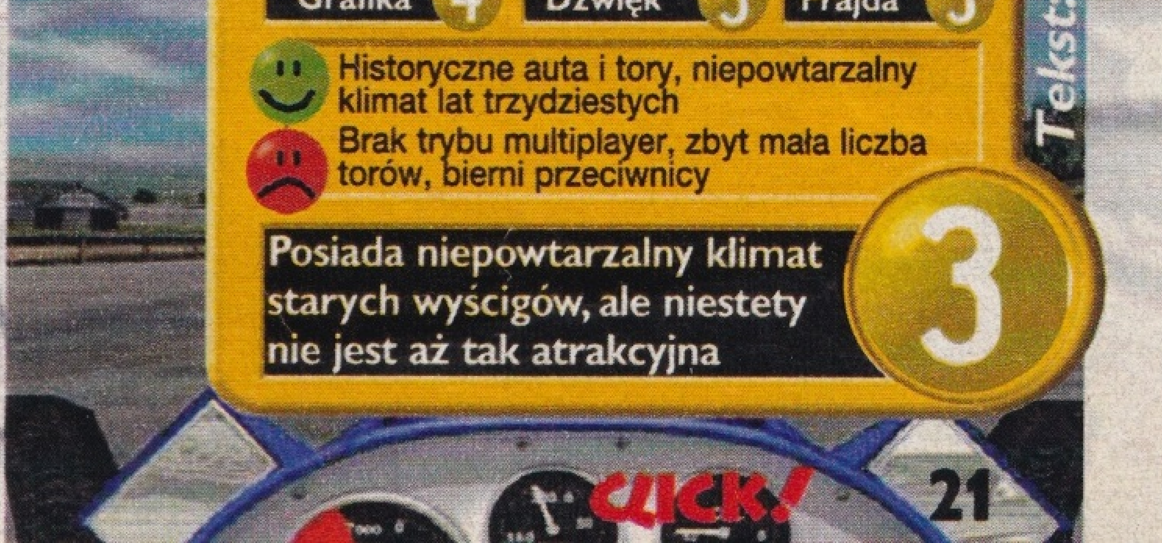
(−) Brak trybu multiplayer, zbyt mała liczba torów, bierni przeciwnicy

Posiada niepowtarzalny klimat starych wyścigów, ale niestety nie jest aż tak atrakcyjna — 3

Tekst: Leszek „LMK” Kujawski







12 O'Clock High

Po raz kolejny możesz wziąć udział w największej bitwie powietrznej II Wojny Światowej. Tym razem jednak nawet nie zbliżysz się do żadnego samolotu

Druga Wojna Światowa należy do ulubionych tematów gier strategicznych. Jedne z nich pozwalają na odtworzenie przebiegu pojedynczych bitew, inne całych kampanii. W znakomitej większości dotyczą one jednak jedynie działań na lądzie bądź morzu. Niewiele natomiast koncentruje się na dowodzeniu samymi siłami powietrznymi.

12 O'CLOCK HIGH daje ci możliwość wzięcia udziału w wojnie powietrznej nad Europą w latach 1943-45. Jednak tym razem nie zasiadasz osobiście za sterami myśliwca czy też bombowca, gdyż 12 O'CLOCK HIGH jest strategią turową. **Twoim zadaniem jest dowodzenie jedną z dwóch armii lotniczych.** Grając po stronie alianckiej, pod swoją komendą masz dywizjony lotnictwa bombowego, myśliwskiego oraz samoloty przeznaczone do rozpoznania lotniczego i zagłuszania radarów przeciwnika. Dowodząc Luftwaffe masz bardziej ograniczone środki. Do dyspozycji zostają jedynie jednostki myśliwców wsparte bateriami artylerii przeciwlotniczej. Takie różnice sił wynikają z realiów i odmienności zadań stawianych przed każdą ze stron. Celem aliantów jest pokonanie wojsk III Rzeszy. Wybierając tę stronę konfliktu zajmujesz się wyznaczaniem zadań dla bombowców, organizowaniem nalotów oraz misji rozpoznawczych. W Luftwaffe masz odwrotne zadanie. Wykorzystując lotnictwo i system obrony przeciwlotniczej musisz zapobiec zagładzie Rzeszy. Oprócz kreowania zadań bojowych, masz również wpływ na wyposażenie swoich jednostek. Dzięki temu masz ogromną możliwość wpływu na przebieg gry.

Twórcy 12 O'CLOCK HIGH pieczołowicie odtworzyli strukturę Luftwaffe oraz alianckich sił powietrznych. Pamiętano nawet o lotnictwie sojuszników Niemiec i dywizjonach niebrytyjskich w RAF. Duży nacisk położono również na realizm gry. Odwzorowano kilkadziesiąt typów samolotów, setki obiektów w całej Europie i Afryce Północnej. Wzięto pod uwagę także takie elementy, jak morale i doświadczenie żołnierzy, pogodę, a nawet fazy księżyca.

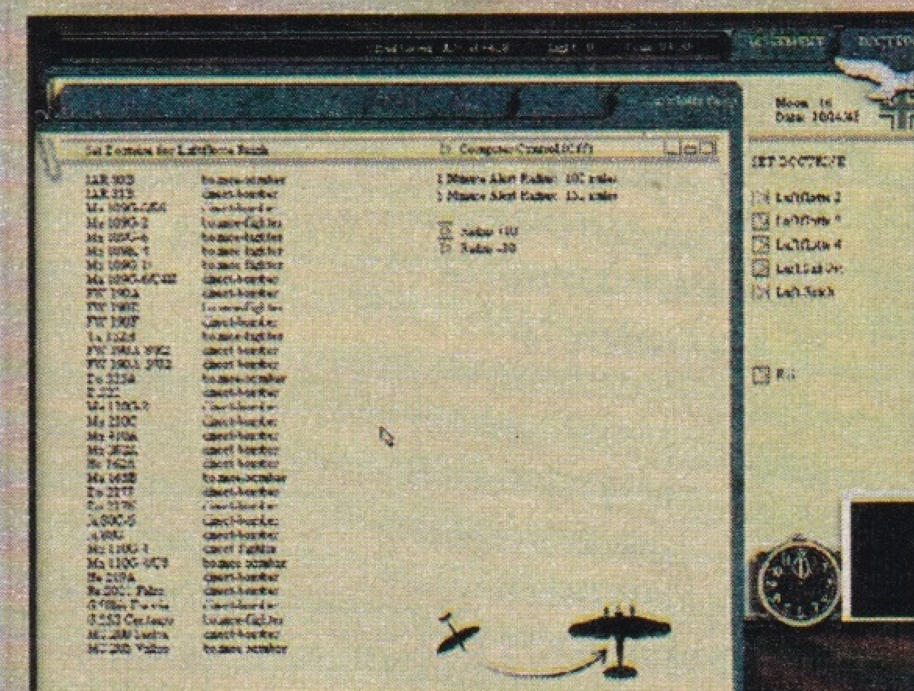
Istnieje jednak druga strona medalu. 12 O'CLOCK HIGH nie należy do najłatwiejszych gier. Przygotowanie jednej fali nalotów wymaga sporo pracy (czytaj klikania myszą). Przez to rozegranie niezbyt długiej kampanii zajmuje przynajmniej kilkanaście godzin. Z drugiej strony spieszyć się w tej grze nie warto. Przygotowywanie rozpoznania lotniczego, ocena ważności poszczególnych celów czy też zarządzanie uzbrojeniem jednostek jest przyjemnością samą w sobie. Jeżeli więc lubisz „podłubać" przy grze, to jest to propozycja dla ciebie.

Niestety, grafika nie zasługuje na najwyższą ocenę. Mało czytelny interfejs nie spełnia wymagań, jakie stawia się przed nowymi grami. Trochę lepiej jest z dźwiękiem, ale również bez specjalnej euforii.

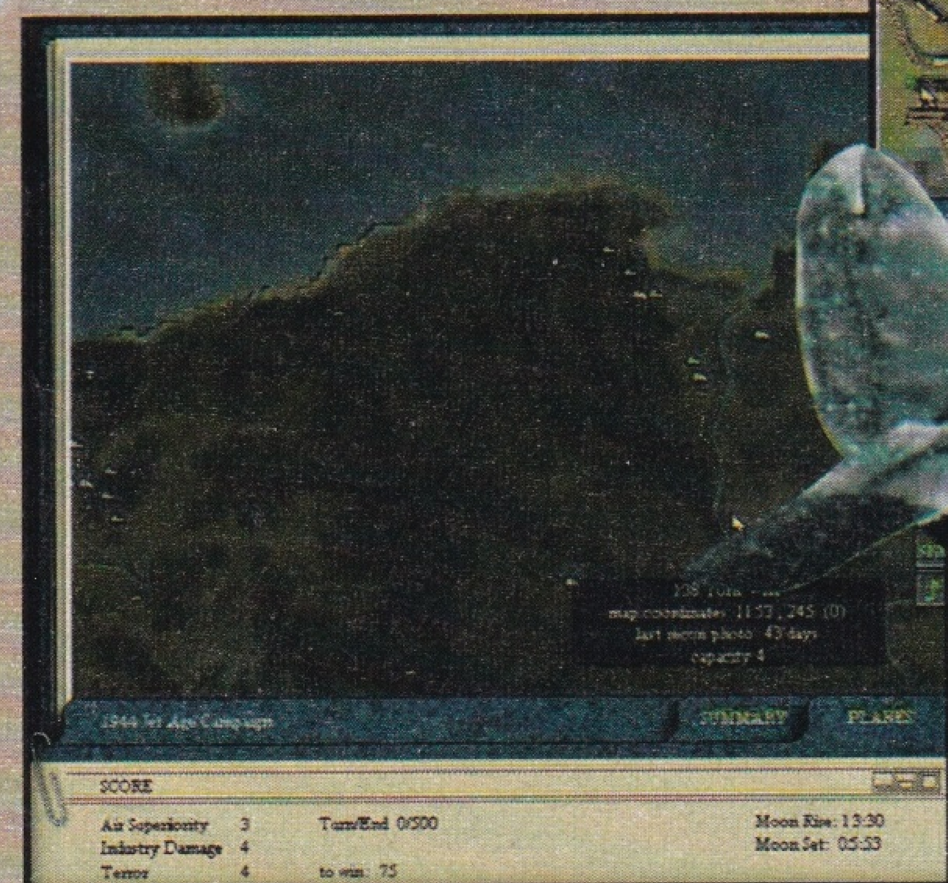
12 O'CLOCK HIGH to gra dla prawdziwych miłośników gier strategicznych i II Wojny Światowej. Pomimo frustrującego interfejsu i czasochłonnego planowania misji bojowych na pewno warta jest poświęconego jej czasu i pieniędzy.

Za chwilę wszystko pójdzie z dymem


Bombowce z eskortą myśliwców znacznie trudniej zestrzelić


Do wyboru jest kilkadziesiąt samolotów – od nadmiaru głowa boli


Same lotniska i fabryki – ciekawe, gdzie schowały się miasta


Planowanie kolejnych bombardowań wymaga spędzania wiele czasu nad mapą

Niemieckie myśliwce są trudnym przeciwnikiem

PC | PSX | N64 | DC | A

12 O'Clock High
Latająca Strategia

159 zł | Talonsoft / PlayIt | 1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 5

(+) Wysoki realizm symulacji wojny powietrznej, dbałość o realia historyczne
(−) Znaczny stopień skomplikowania gry, nie najlepsza szata graficzna

Gra zapewni dużo radości zapalonym miłośnikom powietrznych walk II Wojny Światowej — **4**

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

SUPERBIKE 2000

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IPS CG możecie wygrać grę SUPERBIKE 2000. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 17 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jaką pojmność mają silniki motocykli w SB2000?

Już od szeregu lat specjalnością firmy EA Sport są bardzo profesjonalnie przygotowane gry sportowe



Uważaj! Jeśli się zderzycie, to obaj wylądujecie na zielonej trawce

Na razie wszyscy jadą razem. Jednak to dopiero początek wyścigu

SUPERBIKE 2000 wzorowany jest na corocznych mistrzostwach świata superszybkich motocykli wyścigowych. Zawody te należą do najbardziej prestiżowych i widowiskowych – biorą w nich udział wspaniałe maszyny o pojemnościach powyżej pięciuset centymetrów sześciennych.

Dzięki ich komputerowej wersji także ty możesz należeć do grona najlepszych na świecie motocyklistów. **Rywali wybierasz spośród aktualnych mistrzów świata kategorii Superbike.** Przed startem możesz zapoznać się z ich sukcesami, a nawet obejrzeć zdjęcia. Ścigać się będziesz na jedenastu autentycznych trasach zlokalizowanych w najróżniejszych zakątkach świata. Opisy torów są bardzo szczegółowe, załączono nawet ich fotografie.

Dobranie optymalnej konfiguracji motocykla dla każdej z tras jest niezwykle istotne. Nawet najmniejsze niedociągnięcie, np. niewłaściwe ogumienie czy zbyt niskie zawieszenie, bardzo utrudni ci jazdę, o zwycięstwie nawet nie wspominając. SUPERBIKE 2000 jest niezwykle realistycznym, przez co dość trudnym, symulatorem. Aby osiągnąć jako taki poziom, musisz poświęcić naprawdę wiele godzin na mordercze treningi. Niemalże każdy zakręt pokonuje się inną techniką. Samodzielnie, metodą prób i błędów, musisz wyczuć z jakiej pozycji zrobić najazd na łuk, kiedy zwolnić, a kiedy przyspieszyć. **Pamiętaj, że podobnie jak na prawdziwych wyścigach, należy ścigać się zgodnie z zasadami „fair play".** Każda „przepychanka", nawet najdrobniejsza, kończy się wywrotką lub, w najlepszym wypadku, wypadnięciem z toru.

Jeśli nie masz ochoty ścigać się w mistrzostwach (oryginalny terminarz z 1999 r.), spróbuj zamiast tego zmierzyć się z rzeczywistym przeciwnikiem. Na jednym komputerze mogą ścigać się dwie osoby – ekran podzielony jest wtedy na dwie części. Oczywiście gra umożliwia także wspólną zabawę poprzez sieć lokalną lub Internet.

Podobnie jak wszystkie dotychczasowe produkcje EA Sports – także SUPERBIKE 2000 posiada perfekcyjną grafikę. **Uczestnicząc w wyścigu, masz wrażenie, że oglądasz transmisję telewizyjną.** Nie zapomniano nawet o tym, że warunki atmosferyczne dość często ulegają zmianie. Zarówno zawodnicy, jak i cała obsługa toru oraz kibice, wyglądają bardzo realistycznie. Dodatkową atrakcją są filmowe migawki, pojawiające się w górnym rogu ekranu, pokazujące decyzje sędziego. **Na wyróżnienie zasługują także doskonale dopracowane upadki oraz realizm późniejszego powracania na tor.** Dodatkowe emocje wywołują autentyczne odgłosy silników motocyklowych. SUPERBIKE naprawdę robi wrażenie!

PC	PSX	N64	DC	A

Superbike 2000
Superwyścigi Motocyklowe

109 zł	EA Sports/IPS	1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, akcelerator 3D
Zal: Pentium II 333, 64 MB RAM

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

☺ Bardzo wysoki realizm prowadzenia motocykla, szczegółowe odwzorowanie torów

☹ Zbyt trudna dla początkującego gracza, wysokie wymagania sprzętowe

Niezwykle realistyczne i efektowne wyścigi motocyklowe. Trudne dla początkujących. 4

Tekst: Rafał Werczyński



Nie przegap zielonego światła, bo może dojść do dużej kraksy!



Tradycyjne poderwanie koła, to niepowtarzalny symbol wygranej



Jazda „na leżąco" to chleb powszedni każdego zawodowego motocyklisty

ROLLCAGE 2

Wyścigi wcale nie muszą być zwykłym odwzorowaniem prowadzenia samochodu. Czasami wystarczy, że gnasz do przodu i wyprzedzasz kolejnych rywali. Jeśli można przy okazji trochę postrzelać – to jeszcze lepiej



Jeżeli ktoś cię wyprzedzi, najlepiej potraktuj go rakietą



Błyskawicami możesz unieruchomić wielu przeciwników



Pierwsza pozycja jest ryzykowna – strzelają jak do kaczek



Jeden z torów specjalnych, wąski i wyboisty, łatwo z niego wypaść

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Pierwsza część ROLLCAGE wciągała na długie godziny. Dynamiczna muzyka, możliwość strzelania do rywali i ciekawe tory sprawiały, że zabawa była przednia.

ROLLCAGE 2 zachowuje wszystkie zalety poprzedniczki. Grze towarzyszy równie efektowna muzyka, a jazda i strzelanie do rywali są tak samo szaleńcze. Mocną stroną gry jest duży wybór torów. Jest ich aż kilkadziesiąt i są bardzo różnorodne. Dzięki temu każdy wyścig jest równie emocjonujący. Dodatkowym plusem są także ekstremalnie trudne tory specjalne, które wymagają błyskawicznego refleksu i doskonałego opanowania pojazdu.

Atrakcją jest także wprowadzenie dwóch typów mistrzostw. W klasycznych punkty zdobywasz wyłącznie za zajęte miejsca. Z kolei w rajdzie „na całość" za spowodowane zniszczenia na trasie i uszkodzenie pojazdów rywali otrzymujesz dodatkowe punkty. W istotny sposób wpływają one na końcową klasyfikację i mogą całkowicie zmienić ostateczną kolejność.

Na początku masz do dyspozycji jedynie kilka słabszych maszyn, które nie mogą stosować wszystkich rodzajów rozszerzeń, zwiększających możliwości bolidu. W sumie dostępnych jest 12 dodatków zmieniających twój pojazd w morderczą rakietę. Do najciekawszych należą błyskawice, dzięki którym można uszkodzić kilku przeciwników.

Nowe, znacznie lepiej wyposażone bolidy otrzymujesz za zajęcie pierwszego miejsca w wyścigu. Mogą one mieć zamontowane dodatkowe wyposażenie lub zwiększoną np. maksymalną prędkość albo przyczepność do podłoża. Opłaca się więc walczyć do upadłego.

Jedynym minusem gry jest nie najlepsza grafika. Niektóre tory nie wyglądają rewelacyjnie – są ciemne i niewiele na nich widać. Także pojazdy, którymi się ścigasz, mogłyby być nieco lepiej dopracowane.

Pomimo tych niedociągnięć gra jest naprawdę wciągająca, a czas upływa przy niej w zawrotnym tempie.

PC	**PSX**	N64	DC	A

Rollcage Stage 2
Dynamiczne Wyścigi

199 zł	Psygnosis/Sony	1-2 graczy

• Wykorzystuje: Memory Card

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	5	5

(+) Bardzo fajna oprawa muzyczna, wciągająca rywalizacja, różne samochody

(−) Szata graficzna pozostawia trochę do życzenia

Dynamiczna zabawa szybkimi pojazdami. Tak wciąga, że nie można się od niej oderwać — **5**



W tunelach można nawet jeździć po suficie



Niektóre trasy wiodą przez malownicze wyspy

XENA: Warrior Princess

Któż nie słyszał o serialu Hercules, bądź Xena: Wojownicza Księżniczka. Obydwa rozgrywają się w świecie fantasy, pełnym odważnych wojowników, pięknych księżniczek, magii i potworów. Nic więc dziwnego, że w końcu pojawiła się gra o przygodach silnej i wojowniczej księżniczki Xeny!

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IPS CG możecie wygrać grę XENA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak ma na imię najlepsza przyjaciółka Xeny?

XENA: WARRIOR PRINCESS jest grą akcji. Wcielasz się w postać głównej bohaterki i mając do dyspozycji miecz oraz tajemniczy Chakram, musisz pokonać szeregi zbirów, piratów, najemników, a także przerażających potworów. **Oczywiście, także tym razem, Xena wpakowała się w poważne kłopoty, a twoim zadaniem jest pomóc jej wyjść z nich bez szwanku.** Nie oznacza to, że gra utrzymana jest w ponurych klimatach, gdyż bywa wręcz przeciwnie. Bardzo często natrafisz na zabawne sytuacje, które na pewno wywołają uśmiech na twojej twarzy.

Gra jest bardzo dynamiczna, co na początku może sprawić wiele trudności. Wymaga ona wytężonej uwagi, choć zdarzają się momenty, w których należy wykazać się po prostu skocznością i szybkością, np. ucieczka przed toczącymi się głazami. Jak na dzielną wojowniczkę przystało, Xena dysponuje całkiem pokaźnym zasobem pchnięć i ciosów. Odpowiednia kombinacja klawiszy sprawi, że bohaterka w akrobatyczny sposób pozbędzie się nawet trzech zbirów na raz!

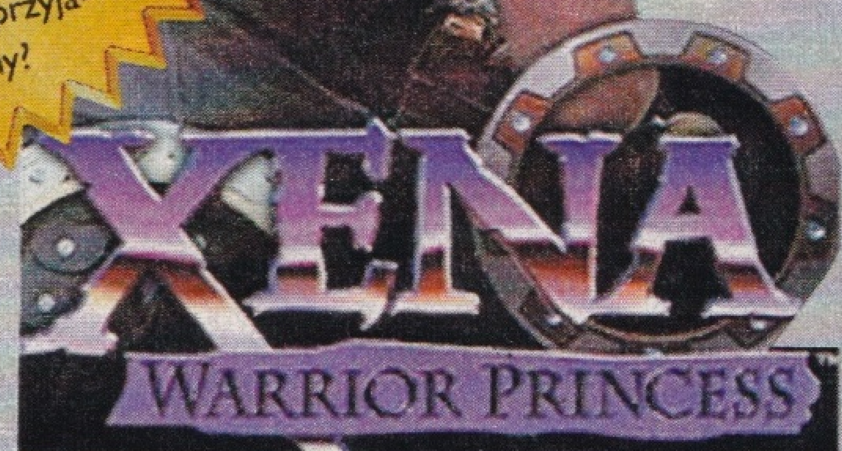
XENA: WARRIOR PRINCESS jest dobrą grą, która na pewno przypadnie do gustu nie tylko każdemu miłośnikowi serialu, ale także tym, którzy lubią dobrze się bawić przy swojej konsoli. Także doskonała oprawa muzyczna i graficzna sprawi, że z przyjemnością będziesz śledził tajemniczą fabułę gry.



Pojedynek w raju. Ten wodospad wkrótce zmieni barwę na czerwoną



I co z tego, że most jest zawalony? Nie widziałeś chyba jak ja skaczę!



PC	PSX	N64	DC	A

Xena: Warrior Princess
Wojownicze Action

200 zł	EA / IPS CG	1 gracz

- wykorzystuje: Memory Card

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 4

☺ Doskonale wyglądające pojedynki i oprawa audio-wizualna

☹ Zbyt dynamiczna, kłopotliwe sterowanie Xeną

Każdy miłośnik serialu musi zagrać w tę grę! Dopiero wtedy pozna prawdziwe oblicze Xeny! **4**

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

Links LS 2000

Golfy z serii LINKS zawsze wyróżniały się wysoką jakością spośród innych gier tego typu. Również najnowsza wersja zachowuje tę chlubną tradycję

Widoki są naprawdę prześliczne. Aż chce się zdjąć ubranie i rzucić w morskie fale

Po treningu na tak realistycznym polu możesz pokusić się o grę na prawdziwej trawce

Dzięki licznym pomocniczym okienkom, precyzyjne uderzenie w piłeczkę golfową jest dużo łatwiejsze



Stój, gdzie lecisz! Wcale nie chciałem uderzyć w tę stronę, to tylko ręka mi drgnęła



Każde pole golfowe w grze jest odpowiednikiem istniejącego w rzeczywistości



Nieudane uderzenia, to rzeczywiście przykra sprawa, ale żeby od razu tak rozpaczać?

Golf nie należy do sportów popularnych w Polsce. Nie ma zbyt wielu pól golfowych, a korzystanie z nich jest bardzo drogie. Z tego powodu, jeśli chcesz spróbować swoich sił w tym sporcie, pozostają ci głównie komputerowe symulacje.

Seria LINKS LS zawsze była otoczona mgiełką przyciągającej magii. Każdy kontakt z jej przedstawicielem kończył się zarwaniem co najmniej kilku nocy. Nie inaczej jest w przypadku LINKS LS 2000. **Nie ma zbyt wielu gier, w których wynik jest tak bardzo uzależniony od wysiłku włożonego w jego osiągnięcie, a jeszcze mniej jest takich gier, w których rezultaty tak mocno dopingują.**

Do twojej dyspozycji jest sześć słynnych pól golfowych, m.in. Hapuna Golf Course czy The Old Course At St Andrews Links. Na każdym z tych pól można zagrać rundkę solo, zmierzyć się w turnieju z komputerowymi przeciwnikami albo pobawić się z przyjaciółmi.

Sekretną bronią LINKS LS 2000 jest system MOP. Skrót ten oznacza Mode Of Play, a ukrywa się pod nim zaawansowany edytor reguł gry i kilkadziesiąt gotowych MOPów. Opcja ta pojawiła się dlatego, że golfiści często dla zabawy lub dla żartu zmieniają zasady gry i bawią się według własnych reguł.

Inną zaletą jest duża swoboda w wyborze metody posługiwania się kijem. Piłkę golfową można uderzać na trzy sposoby: tradycyjny z dwoma lub trzema kliknięciami, uproszczony (jedno kliknięcie) i nowy system PowerStroke, który jest trudniejszy do opanowania niż klasyczny, ale zdecydowanie bardziej intuicyjny i daje pełną kontrolę nad kijem golfowym. Za pomocą odpowiedniego ruchu myszki możesz płynnie dobrać siłę, kierunek i punkt uderzenia.

Mocnym punktem LINKS LS 2000 jest grafika. Pola golfowe to komputerowe kopie tych faktycznie istniejących. Bez najmniejszego trudu można rozpoznać kolejne dołki na dołączonych filmach wideo. Każdy szczegół został dopieszczony – widać wyraźnie, że włożono sporo pracy w stworzenie tej gry. Kropką nad „i" są efekty świetlne i atmosferyczne oraz animowane postacie golfistów. Oprawa dźwiękowa jest świetnym uzupełnieniem całości. Szum wiatru i ćwierkające ptaszki stanowią miłą odskocznię od codziennego zgiełku.

PC	PSX	N64	DC	A

Links LS 2000
Relaksujący Golf

ok. 200 zł	Microsoft	1 gracz

- Min: Pentium 150, 32 MB RAM, 80 MB HD
Zal: Pentium 233MMX, 64 MB RAM, 300 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 6

☺ Bardzo wysoki realizm gry, miło spędza się przy niej czas

☹ Zbyt trudna dla początkujących, prawdziwy pożeracz czasu

Miła rozrywka na zielonej trawce. Ani się obejrzysz, jak nadejdzie ranek — **5**



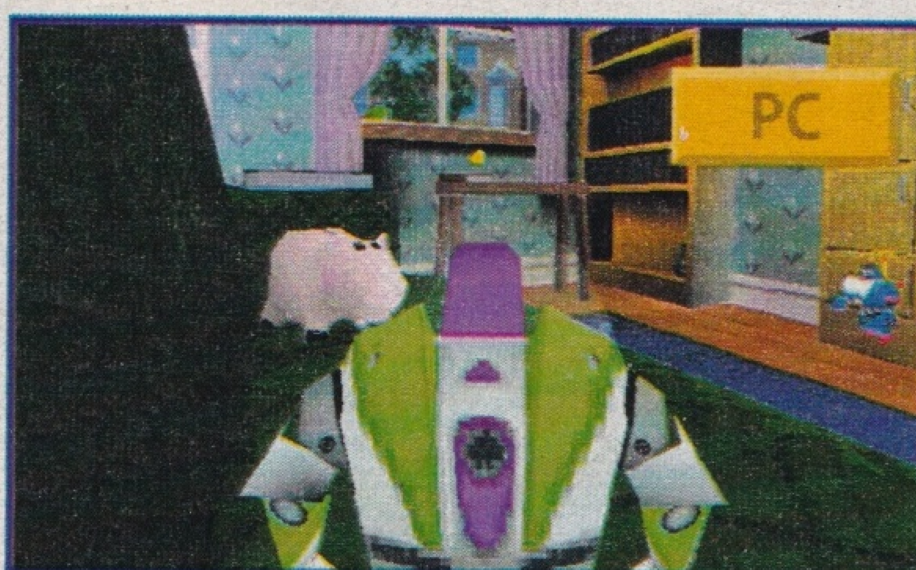
Przed każdą rozgrywką należy dokładnie zapoznać się z polem

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

...SZYBKA POMOC



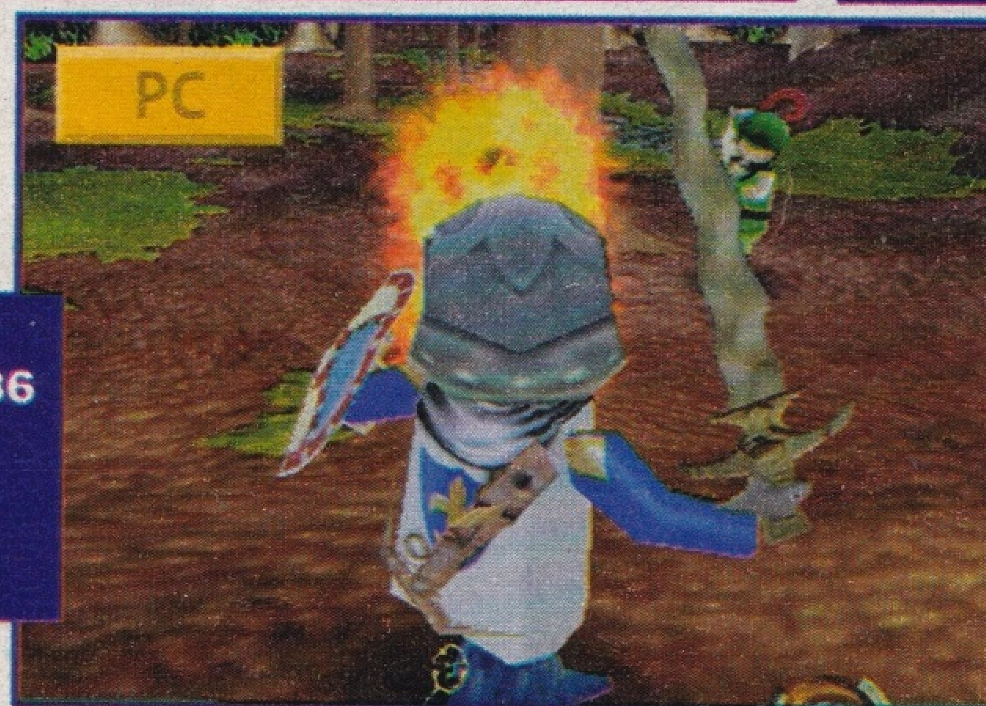
THE SIMS S.28
Nie jest łatwo uszczęśliwić gromadkę rozbrykanych ludzików. Jeszcze trudniej upilnować je, aby nie umarły z głodu lub... nie spłonęły w pożarze własnego mieszkanka



TOY STORY 2 S.38
Szalone przygody plastikowych zabawek



FARAON S.37
Jak łatwo zbudować piramidę z ogródkiem



HYPE S.36
Nawet wśród małych rycerzy możesz przeżyć ekscytującą przygodę



TZAR S.36
Wcale nie jest łatwo być królem!

PORADNIK

str. 28 **PC**
THE SIMS
Problemy życia codziennego małych ludzików

str. 32 **PC**
EARTH 2150
Ziemia targana globalnym konfliktem grożącym jej zagładą

KODY

str. 36 **PC**
Tzar
Hype

str. 37 Faraon

str. 38 Toy Story 2
GP 500

str. 27 **PSX**
Tarzan
Ehrgeiz



KODY PLAYSTATION



EHRGEIZ

KODY

zmiana ubrań
przytrzymaj strzałkę do góry podczas wybierania wojownika w „arcade mode"

walka jako Kouji Masuda
Tryb „arcade mode" zakończony sukcesem

walka jako Clair Andrews
Tryb „arcade mode" zakończony sukcesem

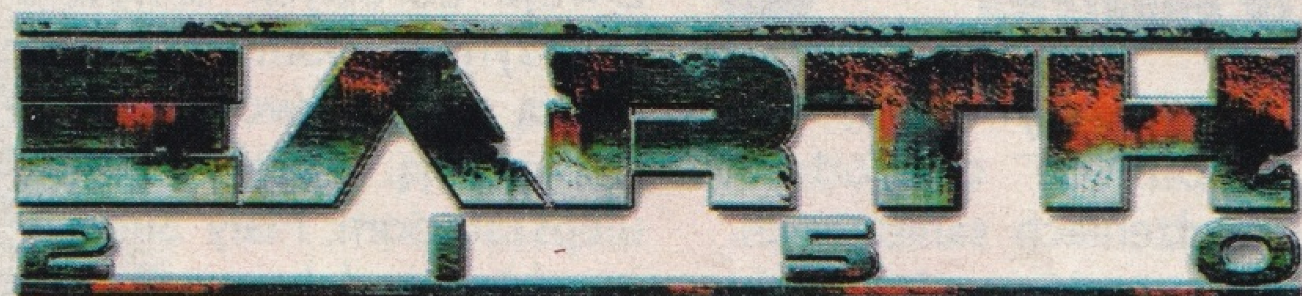
walka jako Yuffie Kisaragi
„arcade mode" zakończony sukcesem jako Cloud

walka jako Vincent Valentine
„arcade mode" zakończony sukcesem jako Tifa

walka jako Django
„arcade mode" zakończony sukcesem bez udziału postaci z Final Fantasy 7

walka jako Zack
„arcade mode" zakończony sukcesem z udziałem wszystkich postaci z FF7

tryb rakietowy
Kiedy „Press start" pojawi się na ekranie, wciśnij R1 + Start





EARTH 2150 S.32
Na tej planecie nie ma miejsca dla wszystkich, więc wykaż się sprytem. Zbuduj statek kosmiczny i ucieknij!



The SIMS

Chcesz mieć własnego ludzika? Wychowywać go i troskliwie prowadzić przez życie? Drzemią w tobie instynkty wychowawcze? Łatwo możesz je zrealizować! Wystarczy pobawić się w THE SIMS! Nie myśl jednak, że będzie łatwo...

Dlatego też, przygotowaliśmy cenne porady, które powinny pomóc ci przeżyć w świecie THE SIMS

To ja, twój Sim. Prawda, że fajnie wyglądam? I ta fryzura...

Zasada numer 1 (1)

W świecie THE SIMS nie ma żadnych ograniczeń co do przebiegu rozrywki. Może się ona toczyć w dowolny sposób, ważne jest tylko, aby prowadziła do rozwoju Simów. Możesz bowiem znaleźć się w sytuacji, kiedy twoi pupile pozostawać będą w stanie wegetacji. Droga do pełnego ich rozwoju nie jest usłana różami.



Kreatywność czy powielanie wzorców? (2)

Na początku gry, jak i w ciągu całej rozgrywki, masz do dyspozycji gotowych Simów. Możesz także sam stworzyć swojego ulubieńca. Dowolność jego kreacji jest nieograniczona – możesz wybrać mu kolor skóry, wygląd i ubiór, a nawet usposobienie. W Internecie pojawiły się także programy umożliwiające stworzenie tzw. skin'ów, które można założyć na Sima. Istnieją również strony fanklubów tej gry, gdzie regularnie odbywają się konkursy na najlepsze ubiory dla twoich bohaterów.



Początki bywają trudne (3)

Na początku stajesz przed gankiem, widzisz swój nowy, piękny i pusty dom. Jesteś bez pracy. Musisz szybko zacząć działać. Podnieś gazetę i poszukaj zatrudnienia. Na pewno coś znajdziesz. Później wyrzuć gazetę i szybko zajmij się zagospodarowaniem mieszkania, do którego właśnie się wprowadzasz. Musisz kupić odpowiednie sprzęty i tak umeblować pokoje, aby do wszystkich ważnych przedmiotów był łatwy dostęp.

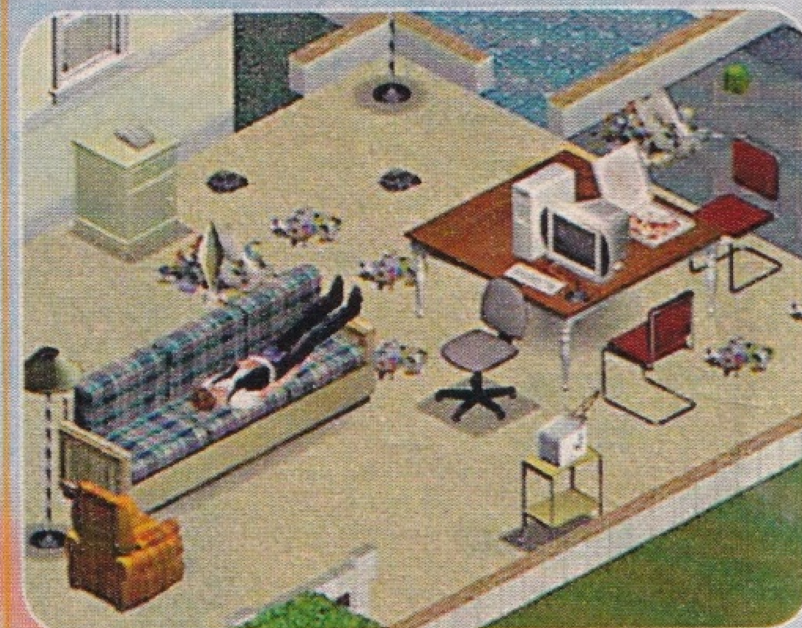


Higiena to podstawa (4)

Urządzając własny dom, nie możesz zapomnieć o podstawowych urządzeniach sanitarnych. W przeciwnym razie w mieszkaniu szybko zapanuje totalny bałagan.



W żadnym razie nie możesz zapomnieć o: pojemnikach na śmieci, zlewie lub zmywarce do naczyń, WC i kabinie z natryskiem lub wannie. Bez tych podstawowych sprzętów warunki sanitarne w domku staną się nieznośne. Wszędzie będą się piętrzyć stosy brudnych talerzy i śmieci, a co gorsza – Simy zaczną mieć wtedy skłonność do załatwiania potrzeb w miejscach najmniej do tego przystosowanych.



Poza tym obcowanie w takim środowisku wpływa ujemnie na stosunki bohaterów z innymi Simami, a także na ich samopoczucie i chęć do życia.

Idealna rodzina: 2 + 1 (5)

Najlepiej stworzyć rodzinę 2 +1. Dwoje dorosłych Simów pracuje i utrzymuje dom. Cały czas podnoszą oni swoje kwalifikacje i awansują. Dzięki temu można ulepszać dom. Mały Sim wykonuje w takim modelu prace domowe – sprząta, wyrzuca śmieci i zmywa naczynia (dobrze, że to tylko gra...). Zawsze można też wysłać go do prac przy pielęgnacji roślin w domu i na podwórku. Oszczędza to wiele pieniędzy, które w innym wypadku wydaje się na sprzątaczkę i ogrodnika.



Małe Simy

6

Oprócz prac domowych do obowiązków młodych Simów należy utrzymywanie dobrej kondycji, jak również dbanie o naukę. Jeśli nie zapewnisz im możliwości edukacji i zabawy – staną się nieznośne i trafią do szkół specjalnych.



Do prawidłowego rozwoju dziecko potrzebuje własnego pokoju, a w nim kącika do nauki, szafki z książkami, trochę zabawek, a później również komputera (TAK!). Dzięki temu wszystkiemu mały poprawia swoje oceny i szybko zostaje prymusem. Nie może oczywiście zapomnieć o potrzebie codziennego uczęszczania do szkoły. Uwaga: mały Sim nigdy nie dorasta!!!



Życie społeczne

7

Żaden obywatel wirtualnego świata nie może żyć aspołecznie jako odludek. Nawet jeżeli posiada naturę samotnika, powinien czasem spotykać się z sąsiadami lub znajomymi. Jeśli zaniedbasz kontakty swojego Sima – stanie się on markotny i niechętny do jakichkolwiek czynności. Może np. stracić pracę, bo nie będzie mu się chciało wstać z łóżka. Dlatego należy często korzystać z telefonu, zapraszać sąsiadów i urządzać przyjęcia.



Możesz też ewentualnie zaczepić kogoś, kto właśnie przechodzi obok twojego domu i po prostu wdać się z nim w pogawędkę, a następnie



wet z nim poflirtować. Wesoły i towarzyski Sim będzie bardziej optymistycznie nastawiony do życia. Z zapałem zabierze się wtedy do pracy. Szybciej otrzyma też upragniony awans.

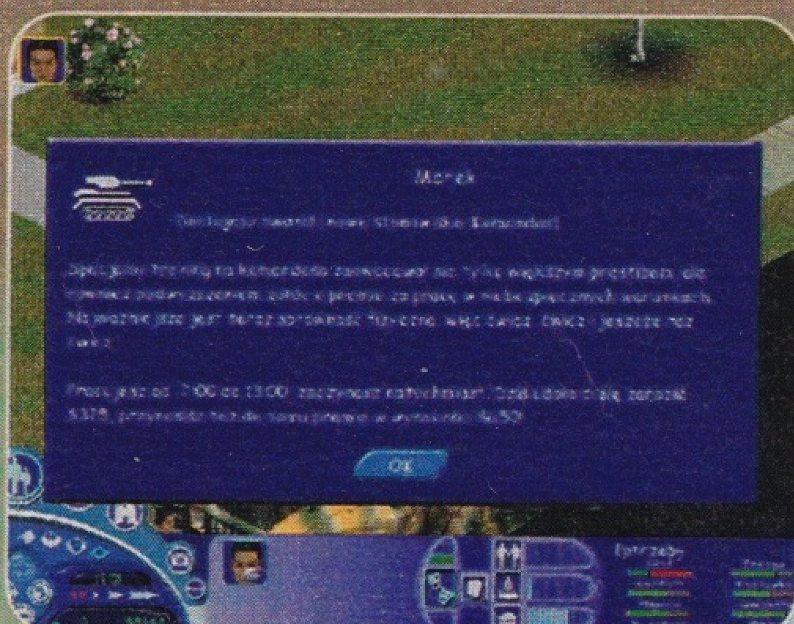
Jaka praca, tak płaca

8

Pieniądze nie biorą się znikąd, a życie kosztuje. Cały czas twoje Simy muszą jeść, psują się im sprzęty, płacą rachunki i kupują nowe ubrania. Tak więc, jeśli już



zdobędziesz pracę, musisz się starać, aby ją utrzymać. Przede wszystkim musisz być w pracy codziennie i punktualnie! Poza tym, należy ciągle podnosić swoje umiejętności zawodowe. Nie możesz zapomnieć o wskaźniku zadowolenia, który będzie wynikał z twojego trybu życia. Najlepiej jest



żyć spokojnie, zdrowo i w sposób zaplanowany. Bardzo ważna jest też odpowiednia ilość przyjaciół domu, bez których nie jest możliwe osiągnięcie odpowiedniego statusu społecznego.

Pamiętaj też, że niezorganizowany Sim będzie marnował się na niskim stanowisku i nigdy nie awansuje.

UWAGA

Pamiętaj o zakupie zegara i nastawieniu w nim alarmu! Bez tego nigdy nie wstaniesz na czas !

Szybko, szybko...

9

Czas w grze płynie szybko i ciągle będzie ci go brakować, aby załatwić wszystko, co byś chciał. Dlatego wszystkie najpotrzebniejsze do życia sprzęty musisz ustawić jak





najbliżej siebie. Wtedy Sim będzie tracił mniej czasu na przemieszczanie się. W wolnym czasie może rozwijać swoje umiejętności lub po prostu trochę się rozerwać, np: spotkać się z przyjaciółmi.



Armia czeka na ciebie! 10

Najbardziej opłacalna jest praca w wojsku. Pozostałe zawody wymagają wyższego poziomu znajomości z innymi Simami, a osiągnięcie tego nie jest łatwe. W armii można szybko awansować i dobrze zarobić. Wystarczy tylko dbać o kondycję i umiejętności techniczne.



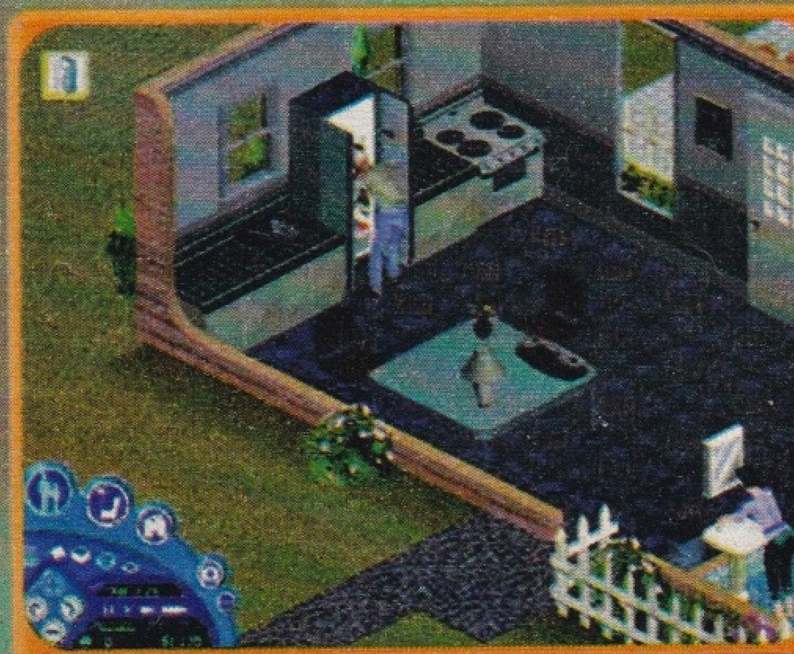
Patrz na wskaźniki 11

Jeśli nie będziesz cały czas kontrolował wskaźników potrzeb, możesz zacząć podejmować po-



chopne decyzje. Niskie stany pewnych wskaźników uniemożliwią wykonanie różnych czynności lub też będą je spowalniać. Mogą także powodować nieprzewidziane reakcje, jak załatwianie przez Simy potrzeb w miejscach najmniej do tego przystosowanych, np: spanie na trawniku lub na ulicy. Tak więc obserwuj wskaźniki i nie dopuść do ich spadku.





Gdzie kucharek sześć... 12

Gotowanie nie jest tak proste, jakby się wydawało. Musisz szybko posiąść wiedzę dotyczącą prowadzenia kuchni. W przeciwnym razie Simy będą ciągle chodziły głodne. Nie zdołają także obsłużyć sprzętu kuchennego. Łatwo może wtedy dojść do pożaru i zniszczenia wartościowych urządzeń. Jeśli przeczytasz kilka książek i twoja wiedza kulinarna będzie w miarę wysoka, wtedy nawet przygotowane przez ciebie posiłki staną się bardziej pożywne i kaloryczne.



Małe jest piękne 13

Każdy Sim lubi wielkie mieszkania. Ale upływ czasu w grze jest tak szybki, że przejście z jednego pokoju do drugiego może potrwać kilka godzin. Wyjściem z sytuacji jest powiększenie pokoju i bardzo ciasne umeblowanie go. Inaczej wędrówka Sima z łóżka do lodówki, a później jeszcze np. do WC zajmie pół dnia. Musisz więc jak najlepiej wykorzystać skromną powierzchnię mieszkania.



Ilość czy jakość? 14

Tak jak w prawdziwym życiu, należy się zastanowić, czy oszczędzać, czy pozwolić sobie na spełnianie zachcianek. Tańsze rzeczy mają niższe wskaźniki i gorszą efektywność działania. Droższy sprzęt natomiast działa stymulująco na życie Simów. Dotyczy to wszystkich wskaźników potrzeb twoich podopiecznych. Tak więc jak najszybciej należy wymienić wszelkie tanie sprzęty na droższe. Nawet pozbyć się kilku tanich i gorszych, na rzecz jednej, ale porządnej rzeczy.









Prywatność 15

Egzystencja Sima jest symulacją życia prawdziwego człowieka. Bardzo więc podkreśla on swoje naturalne prawo do prywatności.



Stosunki między ludzikami odzwierciedlają ich zachowanie. Ci dobrze usposobieni mogą przebywać razem w łazience podczas czynności związanych z higieną i mogą spać w jednym łóżku. Ale jeśli stosunki między nimi są nie-



przyjazne, nie tolerują nawzajem swojej obecności. Ta zależność nie dotyczy małych Simów, na których zachowanie w niektórych sytuacjach patrzy się z przymrużeniem oka.

Budując lub przebudowując mieszkanie musisz pamiętać,



o tym że istnieje określone minimum ścian, które przecież opóźniają poruszanie się mieszkańców. Otoczone ścianami powinno być tylko pomieszczenie, gdzie zaspokajane są najważniejsze potrzeby higieniczne.





Forsa gwarantowana

16

Zastanawiałeś się kiedyś, czy sprzęt się zużywa? Jasne, i to bardzo szybko. Ale można tu zastosować sprawdzony chwyt. Należy zakupić dobre wyposażenie wcześnie rano, a następnie sprzedać je wieczorem tego samego dnia.



W tak krótkim czasie przedmiot nie traci na wartości. Pamiętaj, wszystko musi się udać w ciągu JEDNEGO dnia. Taki sposób gry jest trochę monotonny i należy go tylko stosować jednorazowo dla zaspokojenia potrzeby Sima. Tak np. może być z komputerem, który umożliwia przeglądanie trzech ofert pracy jednego dnia. Ten sam komputer może też służyć do zabawy, niezbędnej dla prawidłowego funkcjonowania Sima!

Złap złodzieja

17

Jeśli chcesz mieć bezpieczny dom, nie oszczędzaj na systemie alarmowym. Umieść go przy wejściach do budynków oraz w przejściach między pomieszczeniami. Jeśli do twojego domu zbliży się złodziej i przekroczy jego próg, natychmiast uruchomiony zostanie



alarm i pojawi się policja. Czasem jednak pojawia się ona tak, jak w życiu, czyli zbyt późno, gdy przestępca zdoła już ukraść kilka cennych rzeczy. Wtedy nawet 1000 simoleonów nie zrekompensuje



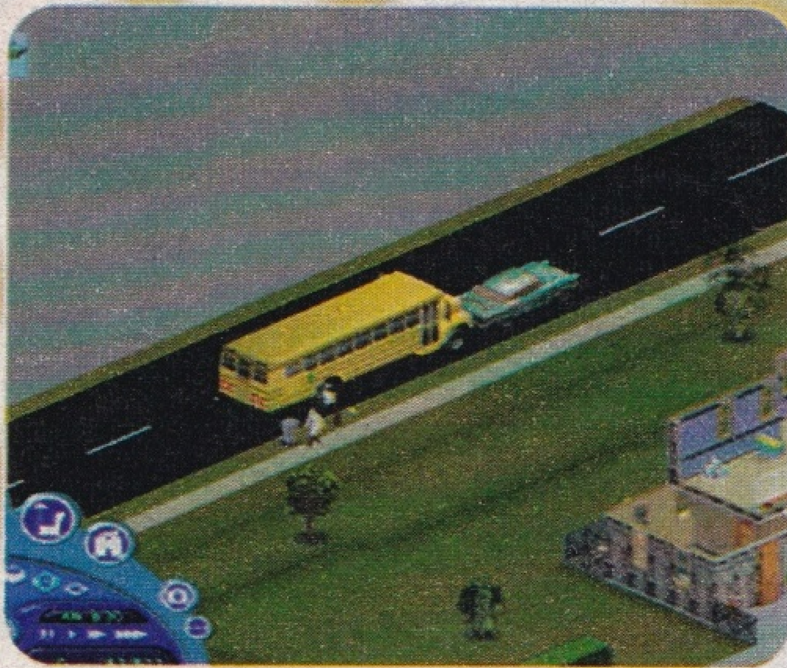
strat. Jeśli w ogóle nie założysz w domu systemu antywłamaniowego, możesz zapomnieć o jakiejkolwiek możliwości obrony przed przestępcami. Nawet szybki telefon na policję nic nie załatwi – złodziej zdąży się ulotnić, zanim pojawą się funkcjonariusze. Podobnie jest z pożarami – bez czujników przeciwogniowych nie masz szans.

18



Miłość i nienawiść

W THE SIMS z czasem przychodzi czas na bardziej zażyłe stosunki. Każde następne spotkanie, flitowanie i czułe uściski prowadzą do jednego – zadurzenia się w sobie. Miłość przyjdzie sama i należy ją tylko umiejętnie podtrzymywać. Można żyć na „kocią łapę" lub zawrzeć małżeństwo. Należy uważać, aby nie zostać zauważonym przez inne osoby, z którymi również pozostaje się w zażyłych stosunkach... W razie nieuwagi może dojść do scen zazdrości, kłótni, nawet bójek. Gdy miłość jest płomienna i zostanie zawarte małżeństwo, może ono postarać się o potomka. Ale musisz wiedzieć, że taka przyjemność to same kłopoty.





Strona www.thesims.com

Jeśli już znudzi ci się powszedniość rozgrywki, którą oferuje gra, możesz zawsze poszukać możliwości jej urozmaicenia. Na oficjalnej internetowej stronie gry możesz znaleźć wiele rzeczy związanych z życiem Simów. Oprócz rozszerzeń takich jak nowe budynki, meble czy inne sprzęty, możesz ściągnąć z Sieci także nowe ubrania. Na stronie znajdują się też programy służące do tworzenia nowych postaci, ciekawe obrazki z gry, a także szereg programów bazujących na marce The Sims. Dzięki tej stronie masz też możliwość wymieniania się bohaterami lub rozmowy z innymi graczami z całego świata. Znajdziesz tu wiele adresów do innych miejsc na Sieci, związanych z tą grą. Brakuje jeszcze polskiej strony WWW o THE SIMS, może ty będziesz jej autorem?





Nie boję się emerytury! Jestem do niej przygotowany

Tekst: Jacek „ZAQ" Gadzinowski

EARTH 2150
ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Wszystko i tak sprowadza się do walki. Nie wystarczy opowiedzieć się po właściwej stronie, trzeba jeszcze umieć wygrać wojnę!



Jeśli wystarczy ci funduszy, rozpocznij kilka projektów budowlanych równocześnie. Twoja baza prędzej stanie się w pełni funkcjonalna



Nie ma to jak atakować jednego przeciwnika większą liczbą jednostek. Prosto, szybko i skutecznie

PODSTAWOWE ELEMENTY: BADANIA NAUKOWE I WALKA

● Badania dają ci dostęp do wielu nowych technologii i broni. Staraj się nie prowadzić ich wszystkich równocześnie. Najlepiej dokonuj kolejno wynalazków w dziedzinach: podwozia, broń, amunicja, inne technologie.

● Czasami trafiają się misje, w których chodzi jedynie o przetestowanie jakiejś broni. Nie pomijaj ich – od nich zależy twój militarny rozwój.

● W celu poznawania nowych technologii musisz wybudować w Bazie Głównej Centrum Naukowe. Pamiętaj, że tylko pierwsze trzy przyspieszają rozwój – budowa następnych to tylko strata pieniędzy.

● W czasie ataku staraj się w pierwszej kolejności zniszczyć elektrownie wroga, a następnie jego jednostki budowlane. Jeśli ci się powiedzie – wygrałeś!

● Możesz grupować swoje jednostki w plutony. Będziesz mógł wtedy łatwiej nimi sterować. Staraj się, żeby w każdym plutonie była równa liczba jednostek różnego typu. Dzięki temu będzie im łatwiej bronić swoich pozycji i atakować różne oddziały wroga.

● Nie posyłaj do boju małej liczby oddziałów, jeśli nie masz możliwości szybkiego zorganizowania posiłków.

● Staraj się wciągnąć wroga w pułapkę. Zgromadź duże ilości wojska w okolicy jego bazy i wyślij na wabia 3-4 szybkie jednostki. Gdy wróg cię zobaczy, rozpocznij odwrót i zwab go w miejsce, w którym ukryłeś główną siłę uderzeniową.

● Gdy planujesz jakąś wielką operację, zaatakuj z przeciwnej strony niewielką ilością oddziałów. To odwróci uwagę przeciwnika i spowoduje zamęt w jego szeregach.

● Korzystaj ze zmiany pór dnia. Po zapadnięciu zmroku łatwiej jest przeprowadzić skuteczne uderzenie na bazę wroga.

● Pamiętaj, że każdej jednostce możesz wydać osobny rozkaz, dotyczący jej zachowania. Jeśli chcesz zatrzymać ją na miejscu i przeznaczyć do ochrony bazy, wydaj jej rozkaz obrony pozycji.

● Wybuduj 3 budynki produkujące ciężkie jednostki. Dzięki temu będziesz mógł szybciej pomnażać wojsko. W jednej bazie buduj jednostki jednego typu – dzięki temu nie pomieszają się i łatwiej będzie nimi dowodzić.

● Pamiętaj o podziemnych kanałach! To jeden z bardziej spektakularnych sposobów na zwycięstwo. Podkop się pod bazę wroga, zaatakuj go dla niepoznaki kilkoma oddziałami z ziemi, a główne uderzenie przeprowadź z podziemi. Jest to dość skomplikowany manewr, ale skuteczny.

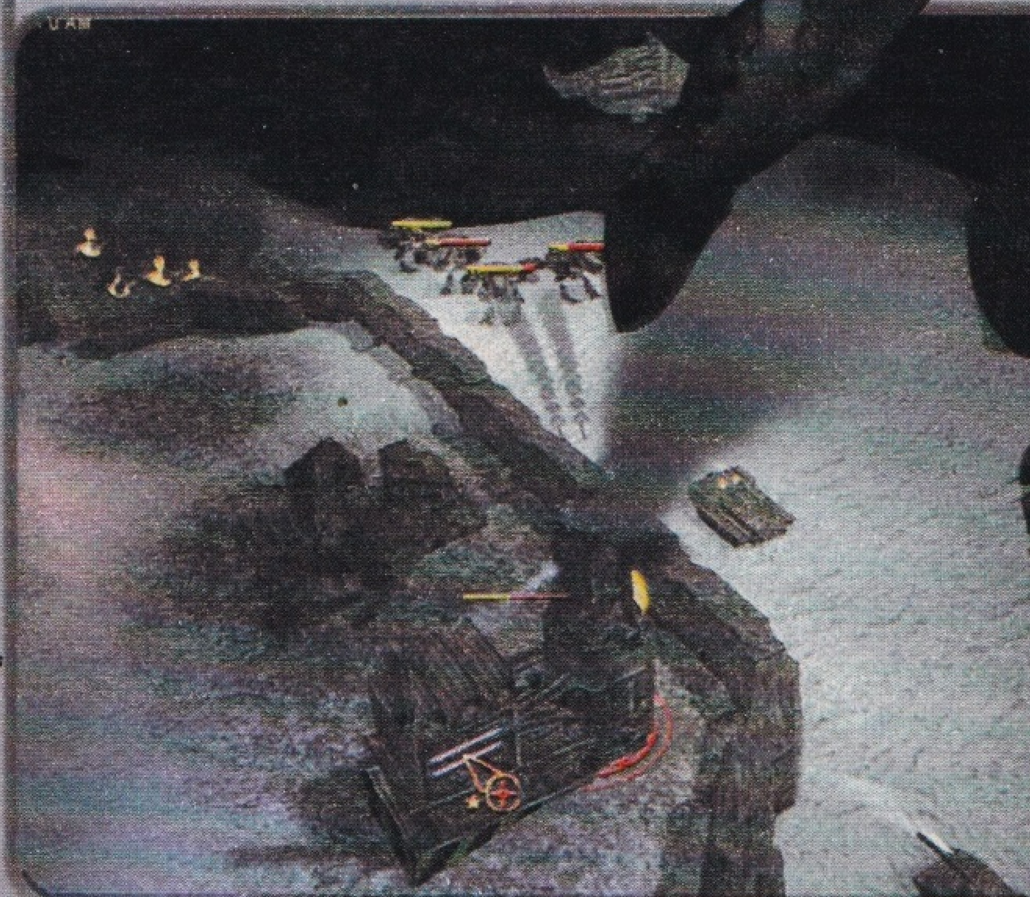
● Jeśli nie nadążasz z chronieniem się przed działaniami wroga, zmniejsz prędkość gry. Będziesz miał więcej czasu na przygotowanie obrony.

RADY OGÓLNE:

- Nadrzędnym celem gry jest zbudowanie statku kosmicznego i opuszczenie Ziemi. Do tego celu nie jest konieczne „wyrżnięcie wroga co do nogi".
- Pamiętaj, że toczysz walkę równolegle w dwóch miejscach. Po pierwsze w Bazie Głównej – gdzie dbasz o rozwój infrastruktury, badań naukowych i bezpieczeństwo. Po drugie na terenie poszczególnych misji, które przyjdzie ci wypełniać. Tam twoim głównym zadaniem jest wydobycie rudy, która zostanie zamieniona na bardzo potrzebne pieniądze.
- Między tymi miejscami możesz przesyłać transporty (pieniędzy, jednostek itp.), co bardzo często może uratować ci życie. Gdy prowadzisz natarcie w którymś z miejsc na Ziemi – nie ma jak wsparcie od jednostek wyprodukowanych w Bazie na tyłach.
- Czasami można pozostawić jednostki wydobywcze na terenie jakiejś misji po to, aby dalej pozyskiwały dla ciebie cenny surowiec. Przy każdej okazji koniecznie skorzystaj z tej szansy.
- Jeśli jednak zdecydujesz się zakończyć misję, koniecznie wcześniej przetransportuj całe swoje wojsko do Bazy. W przeciwnym wypadku stracisz oddziały bezpowrotnie.
- Najważniejsze budowle to te, które dostarczają energii (elektrownie, transportery energii itp.). Strzeż ich jak oka w głowie, bo gdy zostaną zniszczone przez wroga, wszystko przestanie działać, a trudno będzie odbudować zniszczenia.
- Po zakończeniu misji poświęć jeszcze trochę czasu na przeszukanie planszy. Możesz znaleźć jakieś użyteczne przedmioty.
- Koniecznie pamiętaj o tym, że na prawie wszystkich budowlach możesz zamontować uzbrojenie i potem je modernizować. Budowla wyposażona w ciężkie działo będzie dłużej broniła się przed atakami nieprzyjaciela.
- Zbuduj sobie 3-4 jednostki budowlane (Gruz, Mamut itp.). Dzięki temu będziesz mógł wznosić nowe obiekty w kilku miejscach na raz. Z drugiej strony pamiętaj również o tym, że kolejną budowę możesz rozpocząć zanim skończy się poprzednia – dzięki temu zyskujesz na czasie.
- Opłaca się poświęcić trochę czasu i pieniędzy na budowę murów oraz struktur obronnych. Jeśli dobrze je rozmieścisz ciężko będzie cię zaskoczyć.



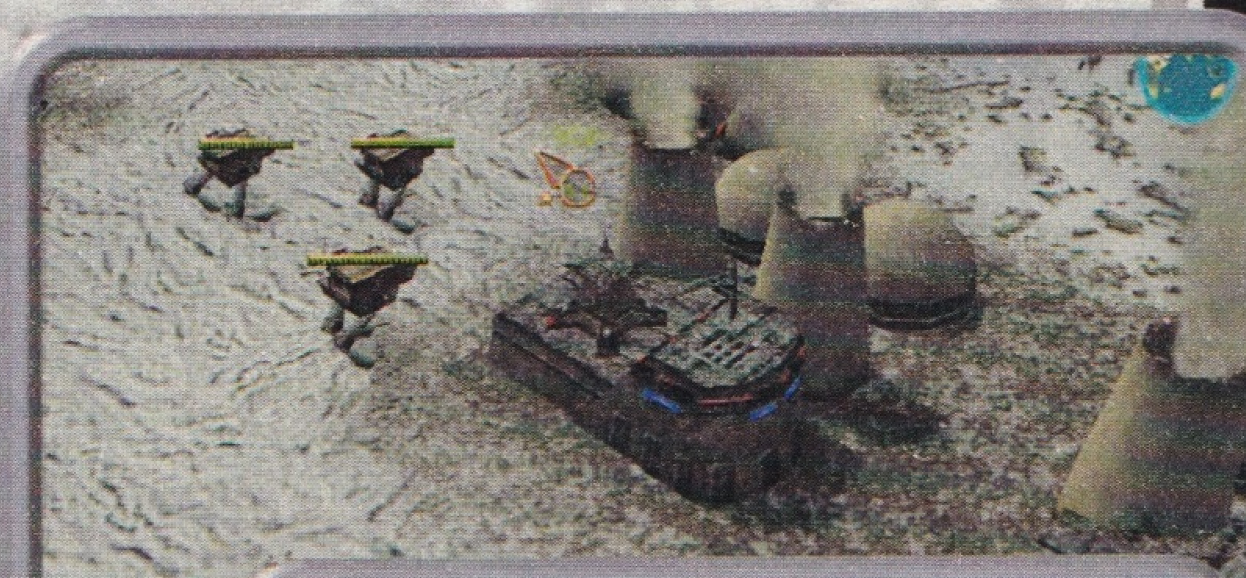
Małe centrum wypadowe, zbudowane w pobliżu bazy przeciwnika, skutecznie utrudni jej funkcjonowanie



Elektrownie stanowią o „być albo nie być" twojego wroga. Dlatego właśnie na nie powinieneś skierować ataki

UNITED CIVILIZED STATES

- Siła UCS leży w technologii broni plazmowej i antygrawitacyjnym lotnictwie. Jak najszybciej wynajduj wszystko, co jest związane z plazmą. To skuteczna broń dalekiego zasięgu, w którą możesz wyposażyć zarówno swoje jednostki, jak i budynki.
- Lotnictwo jest szybkie, zwrotne i w dużej grupie nie do pokonania. W początkowej fazie rozgrywki będziesz je musiał wspierać konstrukcjami mniej zaawansowanymi – naziemnymi Tigerami i Spiderami (po koniecznych modernizacjach również działają skutecznie).
- Gdy będziesz już zaawansowany technologicznie, stwórz eskadrę składającą się z Gargoilów i Dragonów z odpowiednim wyposażeniem ogniowym. Taki pluton będzie siał popłoch w szeregach wroga, gdyż Dragon specjalizuje się w niszczeniu budynków i obrony przeciwlotniczej.
- Dla bezpieczeństwa zbuduj w bazie duże wieże (małymi nie zawracaj sobie głowy) i zamontuj na nich wszystko, co tylko się da. Na terenie otwartym możesz dodać jeszcze fortece, które należy uzbroić w 4 działa różnego typu.
- Zbuduj w bazie misji 3 Centra Dowodzenia i każdemu wydaj inne polecenie z zakresu: wynalazki, tworzenie nowych konstrukcji, montaż zmodernizowanych dział na budynkach. Dzięki temu wszystkie nowe technologie będą wcielane w życie bez twojej dalszej ingerencji.
- Jeśli już wynajdziesz Minera, to nie zapomnij wykorzystywać go. Minuje on okolice bazy inteligentnymi minami, po których bez obaw mogą poruszać się twoje oddziały.
- Wykorzystaj fakt, że masz zarówno naziemne jak i powietrzne jednostki wydobywcze. Czasami można z góry sprzątnąć przeciwnikowi rudę sprzed nosa.
- Jeśli masz wydobywać surowiec z daleko położonych terenów, wybuduj dwa teleporty. To przyspieszy dopływ gotówki.
- Jeśli nie chcesz żeby twoim jednostkom zabrakło amunicji, wybuduj Centrum Zaopatrzenia i ustaw priorytet reakcji na 3.
- UCS dysponuje bronią o niespotykanej mocy i sile rażenia. Postaraj się jak najszybciej wynaleźć system orbitalnego działa plazmowego. Pamiętaj, że aby je wykorzystać musisz zbudować Centrum Sterowania Działem Plazmowym.



Jeżeli nie masz rozwiniętego systemu obronnego, pozostaw kilka jednostek do obrony kluczowych budynków

EURASIAN DYNASTY

EA to najbardziej klasyczna ze stron konfliktu. Prowadzisz działania głównie z wykorzystaniem dział przeciwpancernych i rakiet, ale w dalszej fazie rozgrywki otrzymujesz dostęp do broni laserowej. Jeśli zaś uda ci się wynaleźć broń jonową, będziesz mógł przejmować kontrolę nad jednostkami wroga.

Na początku masz niewielki wybór jednostek. Nie lekceważ jednak TT110 PAMIR. Jest to szybki i zwrotny w każdym terenie czołg, ma solidny pancerz i w większej grupie, odpowiednio osłaniany, może być bardzo skuteczny. Pamiętaj także, że główny pojazd wydobywczy (ZT TAJGA) możesz wyposażyć w działa i posłużyć się nim jako pojazdem wsparcia.

Do odpierania zmasowanych ataków wroga niezastąpione są dwie jednostki: HT400 KAUKAZ i HT800 URAL. Pierwsza z nich ma bardzo solidny pancerz i możesz zamontować na niej wiele dodatkowej broni. Druga ma dwa niezależne działa uderzeniowe.



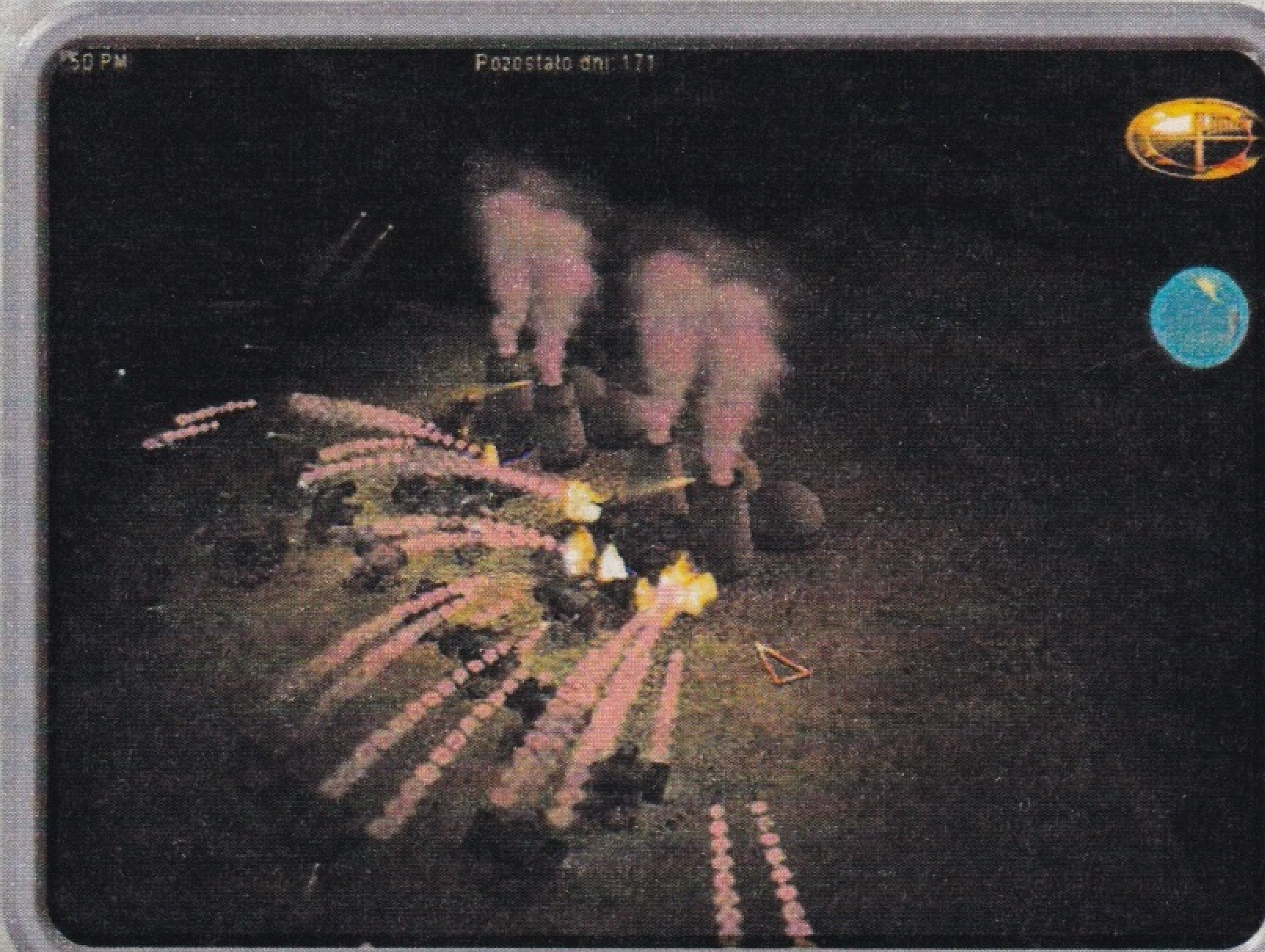
Produkcję jednostek prowadź na obrzeżach bazy. Dzięki temu zapanujesz nad chaosem i zawsze będziesz wiedział, gdzie masz swoje wojsko



Elektrownię słoneczną otocz szczelnym kręgiem baterii słonecznych i zostaw do jej obrony kilka bardzo dobrze uzbrojonych oraz sprawnych jednostek

Dobrą taktyką są uderzenia silnymi grupami czołgów, wspierane przez ataki z powietrza. Używaj do tego jednostek MI200 HAN i MI300 THOR – ta druga ma specjalnie wzmocniony pancerz. Razem z grupą 6-7 helikopterów mogą narobić sporo szkód w bazie wroga.

EA ma dostęp do broni atomowej. Jeśli chcesz często jej używać, to kiedy wybudujesz Centrum Sterowania Rakiet postaw jeszcze 2-3 Silosy.



Atakując bazę uderzaj w jej najczulszy punkt – systemy zasilania energią. Ich zniszczenie nie pozwoli przeciwnikowi kontynuować produkcji

Jeśli chodzi o infrastrukturę twojej bazy, to pamiętaj, aby wszystkie budynki znajdowały się w zasięgu elektrowni. Dobrze jest budować skupiska kilku budynków, a w środku stawiać elektrownie. Dzięki temu ta najważniejsza struktura będzie dobrze broniona.

Nie zapominaj o montowaniu na budowlach uzbrojenia. Dookoła bazy postaw system murów obronnych, bunkrów i wieżyczek. Dobrze zaplanowany system defensywny będzie trudny do złamania.

Wydobywanie rudy to złożony proces. Służy do tego kilka budynków – powinieneś postawić je blisko siebie i zapewnić im obronę. Podobnie jak w przypadku UCS, nie zapominaj o możliwości przemieszczania się pod ziemią.



Lunar Corporation może budować zapory laserowe. Stanowią one dość skuteczną obronę przed atakami wroga. Zwłaszcza w pierwszej fazie rozgrywki



Pomiędzy Bazą, a poszczególnymi misjami istnieje łączność, którą możesz wykorzystać. Przetransportuj wyprodukowane w Bazie Głównej jednostki, które na pewno okażą się użytecznym wsparciem

LUNAR CORPORATION

● Gra po stronie LC jest najbardziej kłopotliwa. Początkowo nacja ta ma słabą broń i problemy ze zdobywaniem energii w ziemskich warunkach. Dlatego będziesz musiał mnóstwo pieniędzy poświęcić na badania nad nowymi technologiami. Na szczęście system wydobycia surowca jest mniej skomplikowany niż w wypadku UCS i ED. Po prostu postaw na złożach Kopalnie. Reszta zrobi się sama.

● Do ochrony swojej bazy używaj pól siłowych. W pierwszej fazie rozgrywki, kiedy nie masz jeszcze skomplikowanych technologii, jest to jedyne rozwiązanie.

● Kiedy tylko pojawi się możliwość odkrycia Strażnicy i Bastionu, zrób to jak natychmiast. Potem buduj je parami, najlepiej w okolicach elektrowni i baterii słonecznych. Dzięki temu będziesz mógł utrzymać siły wroga z dala od swojej bazy i chronić najważniejsze struktury.

● Jeśli będziesz miał na to pieniądze, zbuduj 4 Centra Dowodzenia i każdemu przypisz inną funkcję.

● Nie zapomnij o modernizacji dział na budynkach. Niestety, jednostki bojowe LC dość wolno się budują i obiekty często będą musiały bronić się same.

● Gdy uda ci się odkryć Centrum Kontroli Pogody, będziesz mógł utrudniać życie przeciwnikowi nagłymi zmianami aury. To bardzo funkcjonalne budowle, ale zbuduj ich nie więcej niż 2 lub 3, tak aby działać szybciej.

● LC w mniejszym stopniu nastawiona jest na działania bojowe, a w większym na rabunkowe wydobycie i opuszczenie wyeksploatowanych terenów. Jednak jeśli już zdecydujesz się na atak, musisz dobrze uzbroić oddziały – produkcja jednostek LC trwa bardzo długo i odbudowa sił po porażce zajmie wiele czasu.

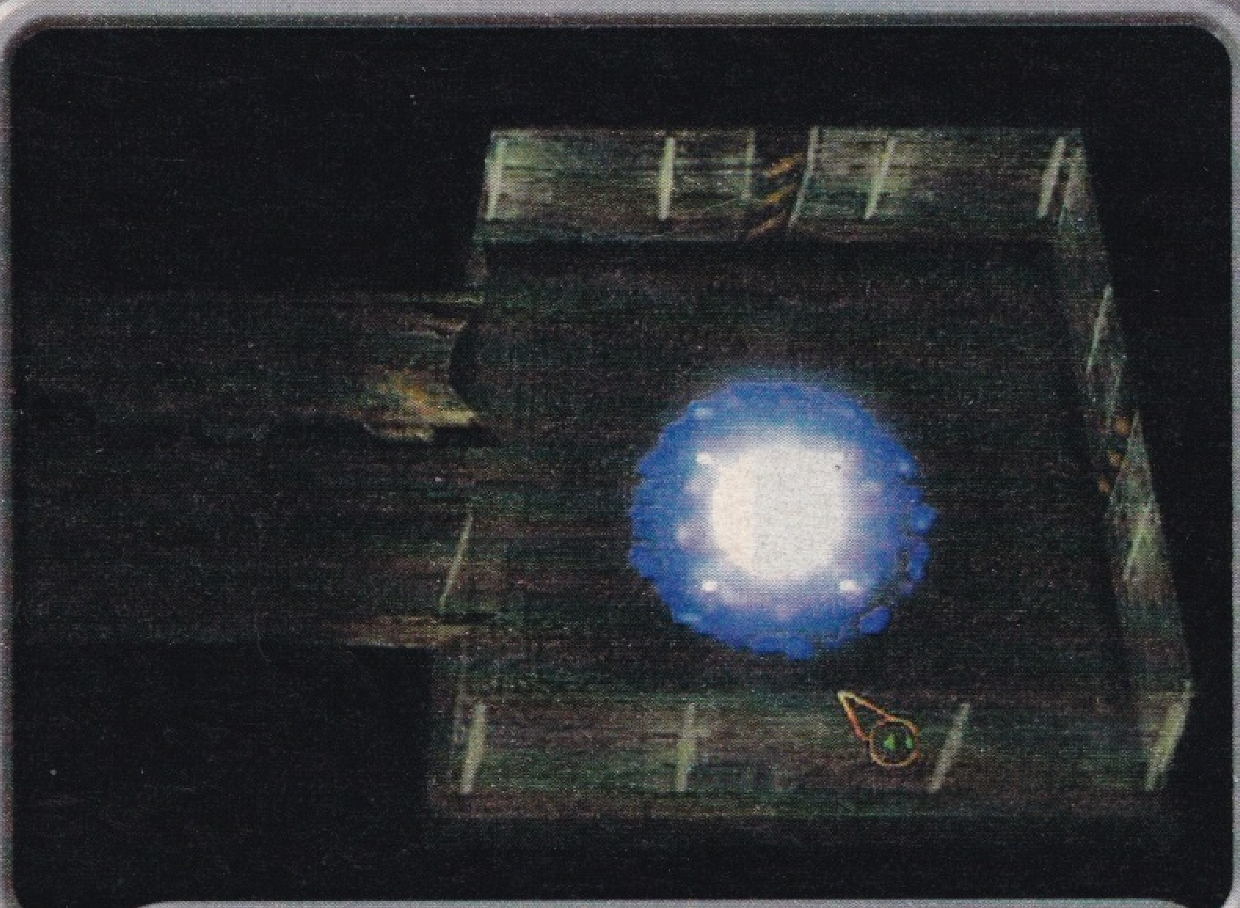
● Często w czasie misji będziesz musiał posługiwać się specjalnym pojazdem bojowym – Fangiem. Pamiętaj, że masz tylko jedną taką jednostkę i powodzenie całej gry zależy od tego, czy Fang przetrwa. Z tego powodu strzeż go jak oka w głowie i po ukończeniu zadania zawsze przetransportuj do bazy. Jeśli zapomnisz to uczynić – natychmiast przegrasz.

● Jeżeli Fang zanadto ucierpi w bitwie, poczekaj trochę. Ma on zdolność regeneracji swoich pancerzy, dzięki temu łatwiej go ocalić.

● W misjach, w których musisz dojechać gdzieś Fangiem, najpierw rozpoznaj teren innymi jednostkami. Dopiero wtedy, kiedy masz zupełną pewność, że nikt cię nie zaskoczy, wyślij Fanga. Tak na wszelki wypadek... z silną obstawą.







Dzięki teleportom szybciej przemieszczasz się pomiędzy oddalonymi punktami. Stawiaj je więc w okolicach złóż rudy. Przyspieszy ti dopływ gotówki



Po naciśnięciu F9 (gdy grasz UCS lub ED) ujrzysz kolorowe błyskawice. Budynki, postawione w zasięgu zielonych, będą miały zasilanie. Do niebieskich musisz doprowadzić energię



Na pierwszy rzut oka krajobraz wygląda sielsko. Pozory mogą jednak mylić. Na tej ziemi za chwilę rozegra się straszliwa bitwa. Nie obędzie się bez wielu ofiar

Tekst: Rafał Dziduch



Tzar

Wciśnij ENTER, by uaktywnić okno dialogowe, a następnie wpisz kod i potwierdź go ENTEREM

Kody

hmprettypleasewithsugarontop
uaktywnia oszustwa
hmgod
od tej pory zaznaczona jednostka jest nieśmiertelna
hmnotech
uaktywnia wszystkie technologie
hmbuildozer
wszystkie budowle stawiane są błyskawicznie, ale nie możesz trenować żołnierzy. Powtórne wpisanie kodu przywraca normalne ustawienia
hmpetleva
otrzymujesz 50000 każdego z surowców
hmreveal
odsłania kontury całej mapy i ujawnia rozmieszczenie surowców
hmnofog
na mapie widać wszystkie jednostki i budowle



*Dzięki **hmreveal** poznasz rozmieszczenie wszystkich surowców*



***hmnofog:** jeżeli odkryjesz kształt mapy, będziesz mógł lepiej planować wszystkie zadania*



W ten sposób nikt cię nie zaskoczy, a wiadomo, że dobry władca powinien kierować się zasadą: ufaj, ale lepiej sprawdzaj



*Zabrakło ci jakiegoś surowca? Bieda zagląda do zamku? Wpisz **hmpetleva**, a natychmiast otrzymasz dostawę potrzebnych ci materiałów*



Żywność i 50 tysięcy sztuk złota powinno wystarczyć na długo, a zapasów drewna i kamieni nie zużyjesz do końca życia



*Dzięki **hmbuildozer** będziesz mógł zapomnieć, co to takiego młotek i gwoździe*



Nie zdążysz nawet mrugnąć okiem, a koszary już gotowe



***hmnotech:** będziesz mógł już od samego początku trenować wszystkie rodzaje jednostek*



*Wpisanie **hmgod** nawet ze słabego wieśniaka uczyni żołnierza nie do pokonania – małego „Rambo”, świetnego do zwalczania przeciwników*



***hmprettypleasewithsugarontop:** na pewno wpisanie tego kodu będzie kosztowało cię wiele nerwów*



***hmbuildozer** pomoże ci wprawdzie stawiać szybko budowle, ale nie możesz trenować żołnierzy. Przywrócisz normalne ustawienia, kiedy jeszcze raz wpiszesz ten kod*

Hype: The Time Quest

Podczas gry wpisz odpowiedni kod. Uwaga! Musisz nieco dłużej przytrzymać każdy naciskany klawisz. Jeśli wpisałeś kod poprawnie, usłyszysz dźwięk dzwonka.

Kody

leben
przywraca siły Hype'a do maksymalnego poziomu
druidik
rycerzyk odzyskuje całą swoją magiczną moc
protek
pancerz Hype'a będzie jak nowy
frik
wzrosną twoje zapasy gotówki
littletroll
rycerzyk będzie powoli regenerował utracone siły
littlegogoud
magiczna moc Hype'a stopniowo wraca do maksymalnego poziomu
youngelf
dostajesz 10 błękitnych strzał
oldelf
dostajesz 10 czerwonych strzał
grolot
otrzymujesz mikstury, regenerujące siły i moc magiczną
tunnel
zmiana kamery
pouletfrit
dostajesz Running Boots
houdini
zapas twoich strzał nigdy się nie wyczerpie



grolot: *po zażyciu mikstur każdy playczłowiek czuje się świetnie*



protek: *pancerz będzie jak nowy. Teraz można iść w nim nawet na bal*



houdini: *Juhu! Jestem jak Robin Hood! Strzelam i strzelam*



druidik: *bez magii może być kiepsko. Całe szczęście są kody*



tunnel: *Mały rycerz i duży wąwóz*

Faraon

Odnajdź plik Pharaoh_Model_Normal.txt. Następnie otwórz go jakimś edytorem TXT i pozmieniaj, co tylko zechcesz. Pamiętaj, że zanim dokonasz jakichkolwiek modyfikacji, musisz usunąć właściwość pliku „tylko do odczytu". Kiedy skończysz, przywróć poprzednie ustawienia.

Poniższe kody wpisuje się po wciśnięciu kombinacji klawiszy CTRL+ALT+SHIFT+C. Otworzy się wówczas okno dialogowe, w którym podaje się kody. Uwaga: niektóre z nich działają wtedy, kiedy miasto posiada świątynie wybranych Bogów, np. kody militarne wymagają świątyni Setha.

Kody

treasure chest
dostajesz 1000 Deben

typhonian relief
wsparcie dla wojska (Seth)

seth strikes
bóg niszczy twój najlepszy oddział (Seth)

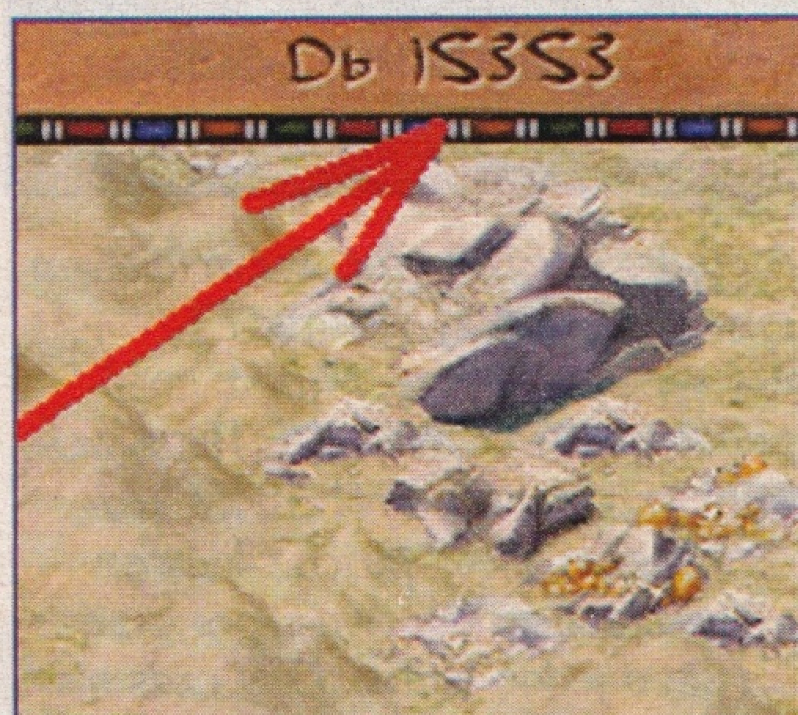
cat nip
błogosławieństwo (Bastet)

kitty litter
bogini zsyła na miasto zarazę (Bastet)

hippo stomp
miasto atakują krwiożercze hipopotamy



Jesteś biedny jak „mysz w piramidzie", a potrzeby masz wielkie niczym sfinks



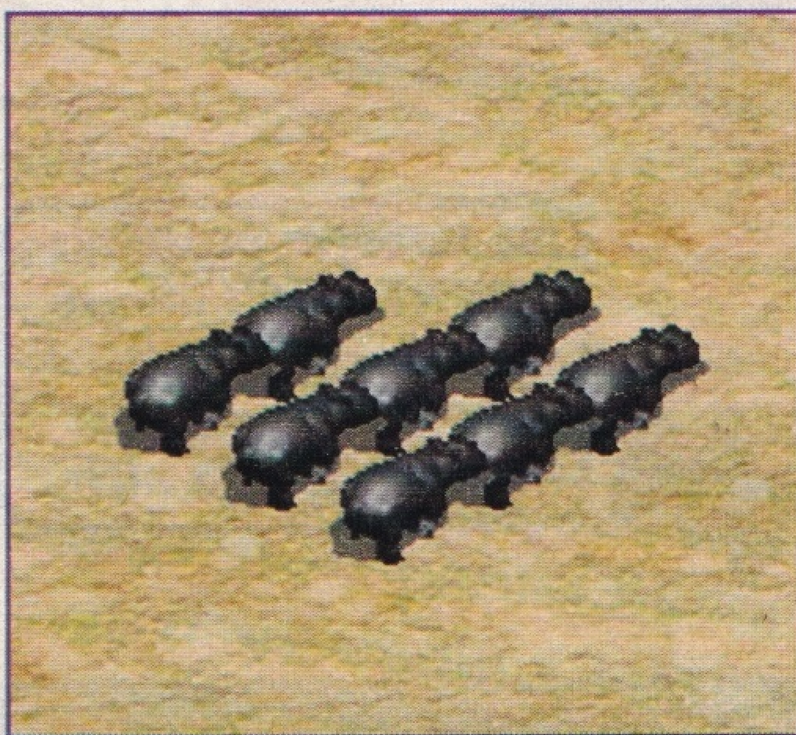
Kilkanaście razy wpisujesz ***treasure chest*** *i jesteś bogaty niczym... Faraon?*

lis 2850 BC Do Drakus IV
Aby wynagrodzić Twoje posłuszeństwo Seth obiecuje chronić Twoich żołnierzy na odległych polach walki.

typhonian telief: *bóg obiecuje ci pomoc w walce. Byle nie ograniczyła się ona do słów otuchy...*

gru 2887 BC Do Drakus V
Bogini Bastet zraniona Twoja obojetnościa zsyła zaraze, która dziesiatkuje miasto. Pamietaj, że to od niej płyni zdrowie i szczeście.

kitty litter: *bogini jest bardzo przewrażliwiona na swoim punkcie. Dlatego też obrażona, może zesłać na ciebie zarazę*



hippo stomp: *W pobliżu miasta pojawia się stado hipopotamów, atakujące wszystkie napotkane istoty*



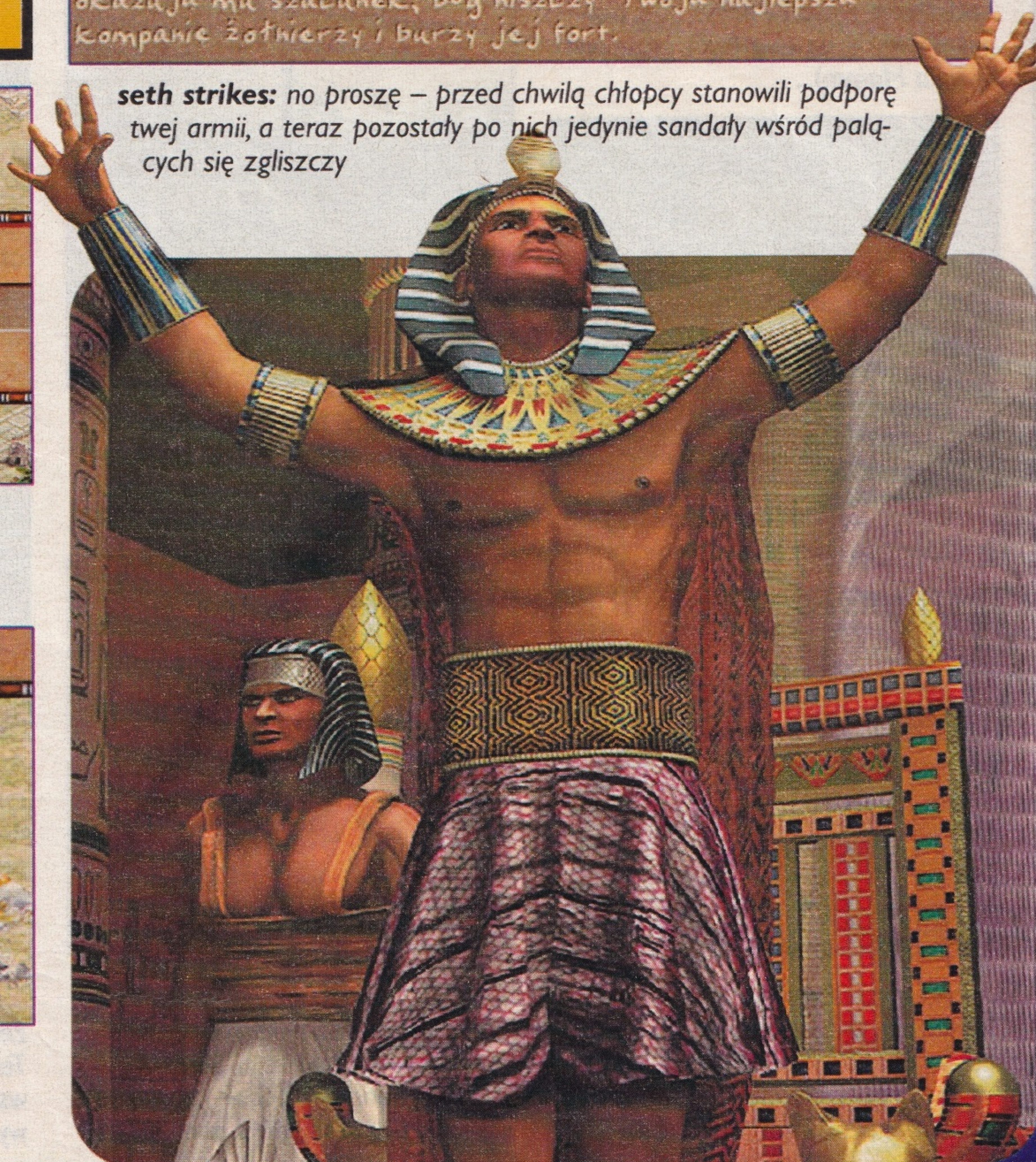
Dzięki kodom zbudowanie tak wielkiego miasta nie stanowi problemu

gru 2887 BC Do Drakus V
Ponieważ miasto jest tak wierne i oddane, Bastet błogosławi jego domostwom i bazarom obfitościa jedzenia i wszelkich dóbr!

cat nip: *kto wstukuje ten kod, nie musi nawet wychodzić na rynek po zakupy. Bogini dostarczy jedzenie prosto do domu*

wrz 2850 BC Do Drakus IV
Aby przypomnieć ci, że Seth chroni tylko tych, którzy okazuja mu szacunek, bóg niszczy Twoja najlepsza kompanie żołnierzy i burzy jej fort.

seth strikes: *no proszę – przed chwilą chłopcy stanowili podporę twej armii, a teraz pozostały po nich jedynie sandały wśród palących się zgliszczy*





Na każdym poziomie TOY STORY 2 ukryte są bonusy. CLICK! pomoże ci znaleźć najważniejsze z nich

Toy Story 2



Na większości poziomów są ukryte dodatkowe życia. W Alleys and Gullies pobiegnij na targ (tam gdzie jest świnka Hamm)...



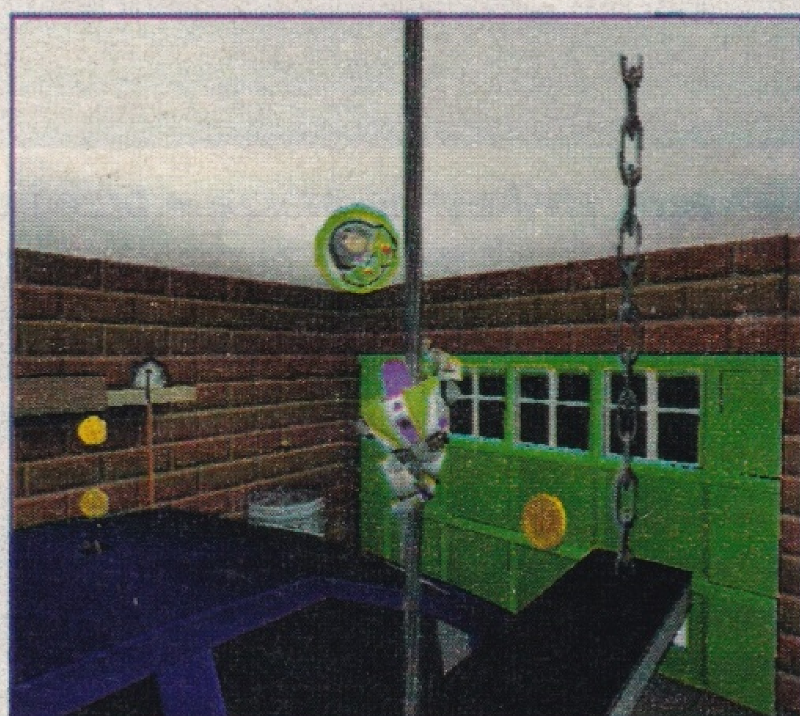
...znajduje się tam dziura z wodą odgrodzona od ulicy pachołkami...



...wskocz do niej, a nie tylko uratujesz kaczuszkę, ale także odnajdziesz tunel, w którym znajduje się dodatkowe życie. Dzięki niemu możesz dłużej walczyć z wrogami



Na poziomie Andy's House, wejdź w garażu na stół stojący po lewej stronie i ustaw się na kubku...



...teraz wskocz na podwieszoną na łańcuchach lampę i wejdź po przewodzie na górę. Dodatkowe życie jest ukryte pod samym sufitem



Zielone lasery są świetne na wroga. Znajdują się one m.in. w Andy's House (na samochodzie w garażu), Andy's Neighborhood (obok zepsutego samochodu) oraz Alleys and Gullies



Na poziomie Andy's Neighborhood znajduje się drzewo, na które na pewno powinieneś się wybrać. To tam ukrywa się Hamm oraz Boss – jest na samym wierzchołku



Oto, gdzie możesz znaleźć żołnierzyki: na huśtawce, w koszyku na sznurze z bielizną, na drzewie, w kopczyku na trawie



Pokonanie Robota na poziomie Andy's House może wydawać się trudne, ale można znaleźć na niego sposób. Należy zajść go od tyłu i poczekać aż zacznie nakręcać sprężynę. Wtedy można go zaatakować



A oto jak można grać w zwolnionym rytmie. Wystarczy wcisnąć F2 aby wywołać pauzę. Musisz mieć podświetlone CONTINUE. Teraz wciśnij i przytrzymaj ENTER. Za każdym razem, kiedy puścisz klawisz i naciśniesz go ponownie, gra przesunie się o jedną klatkę. Cały czas możesz kontrolować poczynania Buzza. Ten sposób na pewno przyda się na wszystkich poziomach, na których wykonuje się zadania czasowe

GP 500

Zamiast imienia zawodnika wpisz jeden poniższych kodów:

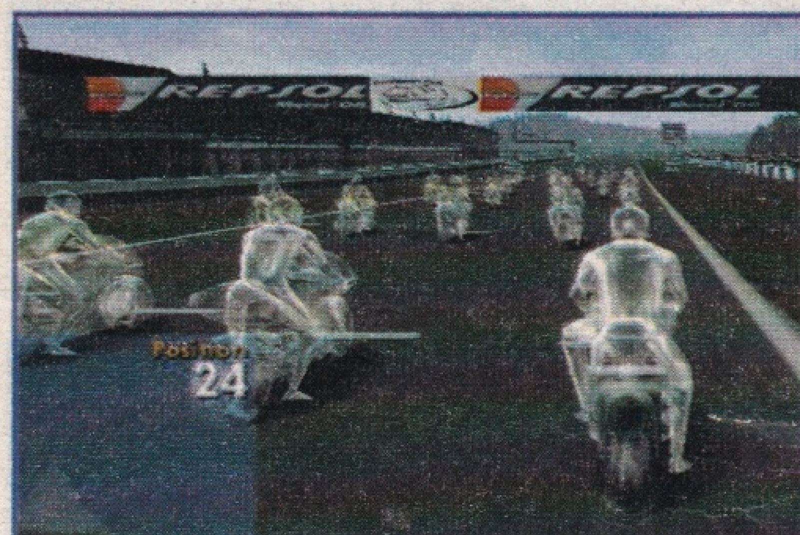
Kody
beamteam Będziesz mógł poszaleć na skuterze
ghostriders Wszyscy zawodnicy będą wyglądali jak duchy
redjocks Twój zawodnik wystąpi w samych slipach



beamteam: dzięki temu kodowi będziesz mógł szaleć na skuterze



Na małym motorku także można poszaleć i poderwać koło do góry



ghostriders: zawodnicy będą postrachem toru



redjocks: ups, z tego pośpiechu zapomniałeś włożyć kostium



KARTA TV w kawałkach

Telewizor. Duże, zajmujące miejsce pudło. Monitor – kolejne pudło. A gdyby tak połączyć obydwa urządzenia w jedno?

Tuner FM

Wiele z dostępnych na rynku kart telewizyjnych posiada wbudowany tuner radiowy. Ta malutka płytka, to kompletny odbiornik radiowy, który pracuje w zakresie UKF. Specjalne oprogramowanie umożliwia zaprogramowanie ulubionych stacji oraz słuchanie ich podczas pracy przy komputerze.

Chip karty TV

Jest to najważniejsza część tunera telewizyjnego. Większość kart TV wyposażona jest w układy firmy Brooktree. W zależności od stopnia zaawansowania modelu, stosuje się jeden z trzech rodzajów chipów – Bt829, Bt848 oraz najnowszy Bt878.

Złącze PCI

Większość kart telewizyjnych przystosowana jest do montażu w slotach PCI. Takie rozwiązanie gwarantuje odpowiednią szybkość przesyłania danych pomiędzy kartą, a pozostałymi komponentami komputera. Jest to niezbędne do np. prawidłowego zapisu obrazu wideo na dysku.

Wejście SVHS

Wejście to (zw. też S-video) umożliwia współpracę tunera z wyższej klasy sprzętem wideo. Należą do nich magnetowidy i kamery systemów SVHS lub Hi8 oraz domowe tunery telewizji satelitarnej. Współpraca tych urządzeń z kartą TV daje ci możliwość tworzenia amatorskiego montażu wideo.

Tuner TV

Jego zadaniem jest wyodrębnienie z sygnału antenowego pasm audio oraz video. Te ostatnie jest dalej przetwarzane przez chip karty. Metalowa obudowa tunera pełni rolę filtru chroniącego pozostałe części komputera przed działaniem fal wysokiej częstotliwości, doprowadzonych do tunera przez kabel antenowy.

Wejście czujnika podczerwieni

Czujnik podczerwieni umożliwia korzystanie z pilota. Musisz pamiętać, aby po podłączeniu czujnika, umieścić go w widocznym miejscu. Najlepiej przymocuj czujnik do przedniej obudowy monitora.

Wyjście audio

Tą drogą komunikują się karty: TV i dźwiękowa. Sygnał audio można też podłączyć do domowego zestawu Hi-Fi. Dzięki temu uzyskasz o wiele wyższą jakość dźwięku. Jednak jeśli chcesz zgrać na dysk komputera film z telewizji lub kamery wideo, sygnał audio z karty TV musisz doprowadzić do karty muzycznej, albo nagranie będzie nieme!

Wejścia antenowe

Przez wejścia antenowe doprowadzany jest do karty TV sygnał z anteny dachowej, instalacji TV kablowej lub odbiornika satelitarnego. Oddzielne wejście służy do doprowadzenia do karty sygnału telewizyjnego, a osobne – sygnału radiowego. Niestety, karta TV jest bardziej czuła na zakłócenia lub niską jakość sygnału antenowego. Z tego powodu film, którego odbiór w telewizorze był bez zarzutu, na monitorze może mieć zakłócenia.

Wejście audio

Tutaj należy podłączyć dźwięk z magnetowidu. Podłączając inny sprzęt grający będziesz mógł tworzyć zupełnie nową ścieżkę dźwiękową we wszystkich nagrywanych na dysku komputera filmach.

Wejście video

Umożliwia podłączenie magnetowidu po tzw. niskiej częstotliwości. Dzięki temu możesz oglądać na ekranie monitora filmy z kaset VHS lub kamery wideo. Wykorzystując to wejście uzyskasz wyższą jakość obrazu, niż podłączając wideo przez wejście antenowe.

Karta tunera TV

Celem konstruktorów sprzętu komputerowego jest jak najbardziej wszechstronne wykorzystanie możliwości PC. Dzięki ich pracy możesz na swoim komputerze nie tylko grać, oglądać strony WWW czy wysyłać e-maile do kolegów. Karta TV umożliwi ci wykorzystanie komputera jako telewizora, wideo i radia!

Przekształcenie komputera w odbiornik radiowo–telewizyjny jest niezwykle proste i tanie. Koszt takiego przedsięwzięcia nie przekroczy nawet połowy ceny najtańszego telewizora. By tego dokonać musisz zaopatrzyć się w kartę tunera TV. Potem musisz dostroić kanały i podłączyć kilka kabli do gniazd znajdujących się na „śledziu" karty.

Na rynku dostępne są także zewnętrzne wersje tunerów telewizyjnych. Ich główną zaletą jest możliwość pracy przy wyłączonym komputerze i niezwykle łatwa instalacja. Niestety, są drogie i nie udostępniają wielu funkcji obróbki obrazu, charakterystycznych dla kart TV.

Większość tunerów telewizyjnych zawiera również tuner radiowy, który pracuje w zakresie UKF. Uzupełnienie karty telewizyjnej takim modułem zwiększa jej funkcjonalność. Dzięki niemu można podczas pracy na komputerze słuchać ulubionej stacji radiowej.

Przeciętny tuner TV, oprócz możliwości odbioru sygnałów telewizyjnych i fal radiowych, posiada także szereg innych funkcji, o wykorzystaniu których w zwykłym telewizorze nie masz nawet co marzyć.

Dodatkową zaletą karty TV jest oszczędność miejsca. Korzystając z niej i monitora komputera nie potrzebujesz telewizora.

Sprawdź, zanim kupisz!



Zakup karty tunera TV nie należy do łatwych. Ilość oferowanych modeli i różnorodność cen przyprawia o lekki zawrót głowy. Warto więc przed zakupem dowiedzieć się, co oferują poszczególni producenci

Rynek kart telewizyjnych jest niezwykle bogaty. Z powodu dużej konkurencji producenci rywalizują ze sobą na polu usprawnień technicznych. Kupując tuner TV, musisz dokładnie sprawdzić, jak wiele dodatków on posiada i czy w ogóle jest zgodny z systemami telewizyjnymi, jakich używają polscy nadawcy.

Zakres i strojenie

Praktycznie wszystkie tunery pracują w zakresach VHF, UHF i CATV. Karty te są w stanie zapamiętać prawie 100 kanałów. Jeżeli jesteś posiadaczem telewizji kablowej, to powinieneś zaopatrzyć się w tuner z poszerzonym zakresem, tzw. HYPERBAND. Dzięki temu liczba kanałów, które będziesz mógł zaprogramować, zwiększy się o kilkanaście następnych.

Systemy telewizji kolorowej

Polskie stacje telewizyjne zobowiązane są do nadawania programów w systemie PAL D/K, dlatego karta musi mieć dekoder tego typu sygnału. Oprócz tego powinna potrafić odkodować audycje nadawane w pozostałych odmianach PAL i systemie SECAM, inaczej nie będziesz mógł odbierać części programów, które nadawane są przez telewizję kablową i satelitarną.

Dźwięk

Większość stacji telewizyjnych wykorzystuje jeszcze monofoniczny system przekazu dźwięku. Jeżeli odbierasz kanały muzyczne takie jak MTV czy VIVA, opłaca ci się poszukać karty obsługującej dźwięk stereo. W Europie wykorzystywane są dwa stereofoniczne systemy dźwięku: analogowy A2 i cyfrowy NICAM.

Teletekst

W droższych kartach TV montuje się sprzętowy dekoder teletekstu. Korzystanie z telegazety jest możliwe także dzięki odpowiedniemu oprogramowaniu, np. Cebra Teletext. Rozwiązanie takie gwarantuje dostępność do wszystkich podstawowych funkcji teletextu. Jedyną jego wadą jest brak współpracy programów z pilotem oraz większa wrażliwość na niską jakość i zakłócenia sygnału.

Wejścia

Każda karta tunera TV posiada wejście antenowe oraz video (tzw. Composite Video). Niektóre modele dysponują też możliwością podłączenia kamer lub magnetowidów przez złącze SVHS, dzięki czemu osiąga się prawie studyjną jakość sygnału video.

INFO

Co oprócz telewizji?

Nawet najprostsze karty, oprócz odbioru sygnałów telewizyjnych, posiadają szereg dodatkowych i niezwykle przydatnych funkcji.

Przechwytywanie obrazu

Jedną z podstawowych zalet kart telewizyjnych jest możliwość przechwytywania obrazu. Oglądając ulubiony film lub teledysk możesz w każdej chwili zapisać go na twardym dysku w formie pliku video (AVI) lub zdjęcia (BMP). Zapis w formacie AVI posiada opcję kompresji, z której warto korzystać, inaczej szybko zapełnisz twardy dysk. Funkcja przechwytywania obrazu dostępna jest także dla sygnału pochodzącego z urządzeń wideo, podłączonych przez wejście video lub SVHS. Byłeś na wakacjach i masz tylko film nakręcony amatorską kamerą? Dzięki karcie TV możesz mieć z niego zdjęcia!

Telegazeta

Większość stacji telewizyjnych emituje sygnał teletekstowy. Specjalne oprogramowanie, dostarczane wraz z kartą telewizyjną, potrafi go wyodrębnić. Główną zaletą takiego korzystania z telegazety jest możliwość zapamiętania w pamięci komputera nawet jej kilkuset stron! Oprogramowanie pozwala także na zaznaczenie wybranego fragmentu tekstu, a następnie zapisanie go na dysku.

Wideokonferencje

Rosnąca popularność Internetu sprawiła, że komputery coraz częściej służą do komunikacji i transmisji danych. Również w tej dziedzinie karty telewizyjne są bardzo przydatne. Wykorzystując wejście wideo możesz podłączyć do komputera dowolną kamerę i za jej pośrednictwem prowadzić wideokonferencję.

Dekodowanie płatnych kanałów TV

Teoretycznie możliwe jest oglądanie kanałów kodowanych, np. Canal+. Dokonać tego można na bardzo szybkim komputerze, wyposażonym w specjalne oprogramowanie. Oczywiście jakość rozkodowanego obrazu pozostawia wiele do życzenia. **Musisz również pamiętać, że jeśli nie wykupiłeś abonamentu danego kanału, to takie postępowanie jest całkowicie nielegalne i grozi za nie bardzo surowa kara.**

Przechwytywanie i montaż obrazu w praktyce

Prawie wszystkie karty tunera TV umożliwiają zgranie na dysk oglądanego obrazu w postaci pliku AVI. Jakość zapisanego w ten sposób filmu zależy nie tylko od samej karty, ale także od wielu innych czynników. Najważniejsze z nich to szybkość procesora oraz dysku twardego, a także ilość pamięci RAM. W komputerze ważna jest też jakość i źródło sygnału video. Najniższą jakość ma sygnał z anteny TV, a najwyższą – z gniazda SVHS. W praktyce, dysponując nawet dosyć szybkim komputerem, rzadko kiedy udaje się nagrać obraz wysokiej jakości. W zastosowaniach domowych nie jest to wielką wadą, ale jeśli chcesz bawić się w montaż wideo, to uzyskane efekty mogą cię rozczarować. Pamiętaj, że część kart nagrywa film w postaci nieskompresowanej i szybko zapycha twardy dysk!

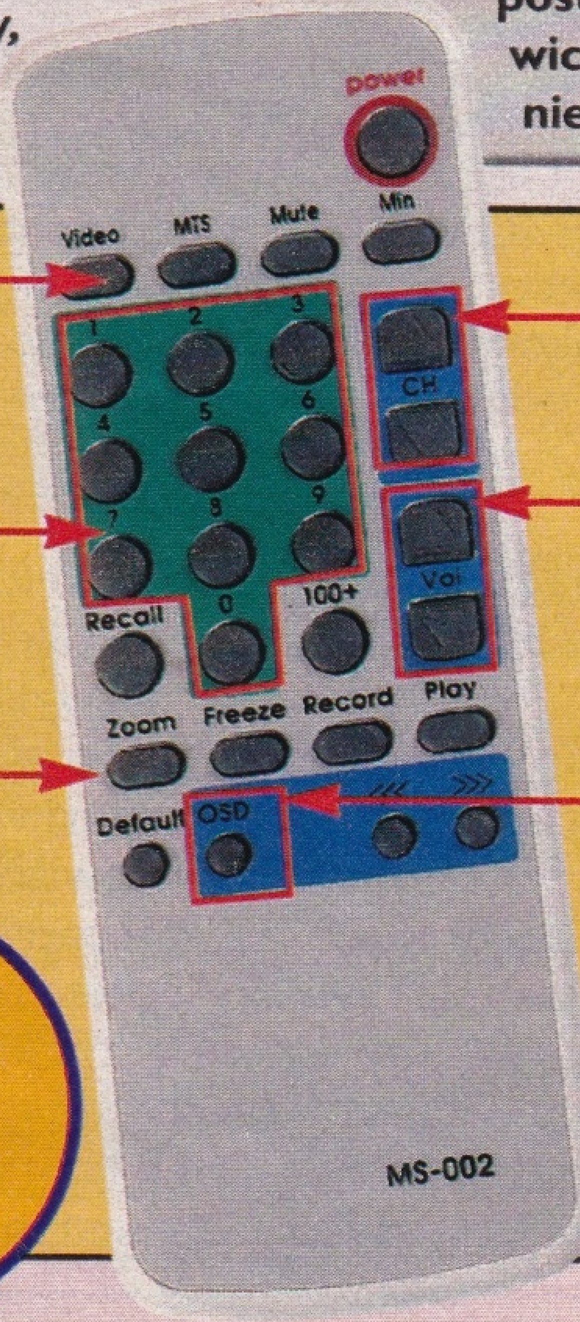


Jedną z ciekawszych możliwości kart TV jest podgląd (niestety, jako stop-klatka) kilkunastu kanałów jednocześnie

Piloty

Jak na prawdziwy „telewizor" przystało, prawie wszystkie karty telewizyjne wyposażone są w pilota. O ile sterowanie telewizyjnymi aplikacjami jest wygodne przy użyciu myszki i klawiatury, o tyle wielogodzinne oglądanie filmu z nosem przed monitorem jest straszliwie męczące.

Stopień zaawansowania tunera ma bezpośredni wpływ na funkcjonalność dołączonego do zestawu pilota. Przeciętny pilot pozwoli na przeskakiwanie po kanałach, zmienianie poziomu natężenia głosu oraz regulowanie podstawowych parametrów obrazu. Do kart telewizyjnych wyposażonych w sprzętowy dekoder telegazety dołączane są piloty, umożliwiające poruszanie się po stronach tekstowych. Producenci najbardziej zaawansowanych tunerów TV dodają do swoich produktów niezwykle rozbudowane urządzenia zdalnego sterowania. Tego rodzaju narzędzia potrafią sterować zainstalowanymi w komputerze urządzeniami (np. CD-ROM-em). Posiadają także możliwość przypisywania określonym klawiszom najróżniejszych poleceń.



Tu wybierasz źródło sygnału: antena TV lub wejścia wideo

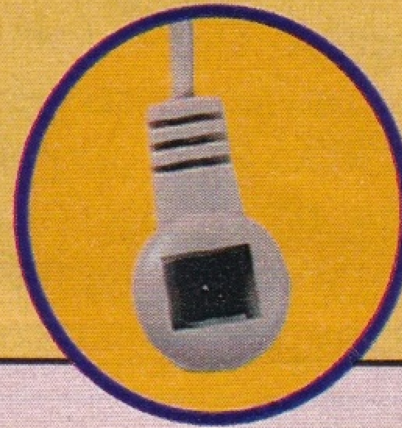
Podobnie jak w zwykłym telewizorze, można wybierać kanały z pilota

Część kart udostępnia takie dodatkowe funkcje, jak zatrzymanie obrazu (Freeze) czy jego powiększenie (Zoom)

Możliwe jest przeglądanie kolejnych kanałów

Każdy pilot musi oferować regulację głośności

Funkcja OSD (wyświetlanie informacji o kanale, obrazie i dźwięku na ekranie) – zupełnie jak w nowoczesnych TV



Czujnik podczerwieni należy umieścić w widocznym miejscu

FlyVideo 98 FM



Dobra i nie droga karta TV. Uzyskiwany dzięki niej obraz i dźwięk są dobrej jakości – nie ma śnieżenia ani szumów. Na karcie znajduje się również tuner radiowy, a w komplecie antena FM. Do zalet tej karty należy też dość niska cena i łatwe w obsłudze oprogramowanie. Minusem jest brak możliwości oglądania telegazety.

PC | PSX | N64 | DC | PCI

LifeView FlyVideo 98 FM

ok. 350 zł | Dystrybutor: Gasco Int.

Bardzo przyzwoita karta. Posiada wiele dodatkowych funkcji, a ponadto niewiele kosztuje

FlyVideo 98 RC



Jedna z tańszych kart TV, dostępnych na rynku. Jest zubożoną wersją FlyVideo 98 FM – nie posiada tunera radiowego. Obraz telewizyjny wyświetlany na monitorze jest dobrej jakości. Także dźwięk brzmi czysto i wyraźnie. Funkcjonalne oprogramowanie znacznie ułatwia korzystanie z opcji karty. Tak samo, jak jej droższa wersja, nie posiada sprzętowego dekodera telegazety.

PC | PSX | N64 | DC | PCI

LifeView FlyVideo 98 RC

ok. 300 zł | Dystrybutor: Gasco Int.

Idealna do odbioru telewizji. Niestety, pozbawiona jest dodatkowych, przydatnych modułów, np. radia

AVerMedia TVPhone 98



Jedna z najlepszych kart TV na rynku – uzyskany na monitorze obraz jest bardzo wysokiej jakości. Również nagranym za jej pomocą sekwencjom wideo nie można nic zarzucić. Dodatkowym plusem TVPhone jest wbudowany tuner radiowy. Bardzo łatwe w obsłudze oprogramowanie umożliwia wykorzystanie wszystkich funkcji karty bez większego problemu.

PC | PSX | N64 | DC | PCI

AVerMedia TVPhone 98

ok. 550 zł | Dystrybutor: Gasco Int.

Dzięki szeregowi funkcji dodatkowych oraz dobremu producentowi karta ta znajduje się w ścisłej czołówce

AVerMedia TVCapture 98



Nieco uboższa wersja poprzedniej karty – nie posiada tunera radiowego. Ta różnica nie ma jednak wpływu na wyświetlany przez nią obraz oraz dźwięk, które są bardzo dobrej jakości – stawia to kartę w ścisłej czołówce. TVCapture '98 poprawnie przechwytuje sekwencje wideo, a proste w obsłudze oprogramowanie ułatwia wykorzystanie wszystkich funkcji karty.

PC | PSX | N64 | DC | PCI

AVerMedia TVCapture 98

ok. 350 zł | Dystrybutor: Gasco Int.

Nieco okrojona, ale tania wersja karty renomowanego producenta, oferująca wysoką jakość obrazu

WinFast TV2000



Zaletą tej karty jest wysoka jakość wyświetlanego obrazu oraz czysty dźwięk. Dzięki wbudowanemu tunerowi radiowemu możesz słuchać muzyki podczas pracy na komputerze. Do karty dołączone jest oprogramowanie, umożliwiające wysyłanie krótkich filmów wideo pocztą elektroniczną. Jak wszystkie opisywane karty nie obsługuje dźwięku stereo w systemie A2.

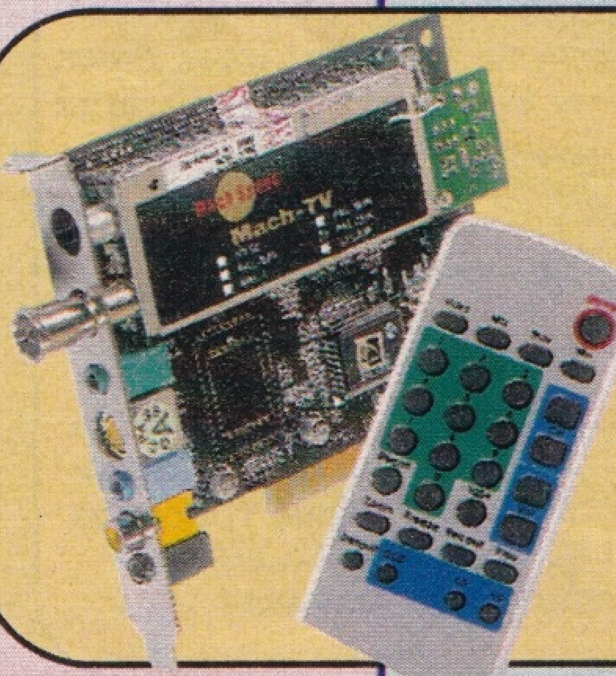
PC | PSX | N64 | DC | PCI

WinFast TV2000

ok. 500 zł | Dystrybutor: Gasco Int.

Dzięki tej karcie, twoja poczta internetowa zyska zupełnie nowe, multimedialne oblicze

Mach-TV FM



Jedna z tańszych, ale bogato wyposażonych kart TV. Posiada wbudowany tuner radiowy, antenę FM, telegazetę i pilota. Do karty dołączono oprogramowanie, które jest bardzo łatwe w instalacji. Dodatkową zaletą jest wyraźny i ostry obraz oraz czysty dźwięk. Istnieje możliwość podłączenia do karty kamery lub wideo.

PC | PSX | N64 | DC | PCI

Mach-TV FM

ok. 300 zł | Dystrybutor: Action

Posiada wszystko, co niezbędne, a nawet kilka drobiazgów więcej. W dodatku niewiele kosztuje

Słownik

PAL
● Powszechnie stosowany w Europie system przekazu sygnału telewizyjnego. W porównaniu z SECAM zapewnia wyższą jakość obrazu.

SECAM
● Opracowany we Francji system telewizji kolorowej. Obecnie stosowany w niewielu krajach (Francja, Rosja).

NTSC
● System przekazu sygnału telewizyjnego, stosowany w USA oraz Japonii.

FINE TUNING
● Precyzyjne, ręczne dostrajanie kanału. Funkcja oferowana przez niektóre karty telewizyjne. Dokładne strojenie umożliwia uzyskanie lepszej jakości obrazu niż w przypadku strojenia automatycznego.

CATV
● Skrót od CableTV. Jest to pasmo telewizji kablowej, obejmujące kanały specjalne S1 – S20.

HYPERBAND
● Rozszerzone pasmo telewizji kablowej, zawiera kanały S21 – S41.

COMPOSITE VIDEO
● Większość popularnych urządzeń wideo posiada wejście i wyjście tego typu. W tym rozwiązaniu obraz wideo przesyłany jest oddzielnym kablem, a nie wspólnie z sygnałem audio, jak ma to miejsce w przypadku kabla antenowego.

SVHS
● W tego typu złącze wyposażone są zazwyczaj dobrej klasy kamery wideo i magnetowidy. W standardzie SVHS osobnym kablem przesyłany jest sygnał jasności oraz barwy obrazu. Rozdzielenie danych wpływa na polepszenie jakości obrazu.

A2
● Analogowy system dźwięku stereo, powszechnie stosowany przez nadawców TV w Europie. Niestety, mało która karta TV potrafi obsłużyć ten standard.

NICAM
● Cyfrowy system dźwięku stereo. Zapewnia lepszą jakość niż A2. Na razie nie jest jeszcze zbytnio popularny.

SYSTEMY FONII
● W różnych krajach wraz z systemem telewizyjnym (PAL, SECAM, NTSC) stosowane są odrębne systemy przesyłania dźwięku, różniące się częstotliwością transmisji. Wyróżniamy systemy: B/G – 5,5 MHz (stosowany w Europie Zachodniej); D/K – 6,5 MHz (Europa Środkowa, w tym Polska); I – 6,0 MHz (Anglia).

TELETEXT
● Inaczej telegazeta. System przesyłania informacji tekstowych wraz z obrazem telewizyjnym.

Tekst: Rafał Werczyński, Jacek Goliatowski, Andrzej Cwalina

Sterowanie myślami



Pierwsze wizje połączenia człowieka i maszyny przybrały namacalny kształt wraz z pojawieniem się cyberpunku, w którym technika odgrywa bardzo dużą rolę. To właśnie tytułowy bohater jednego z filmów tego gatunku, Johnny Mnemonic (w tej roli Keanu Reeves), posiadał wbudowany w mózg dysk, na którym mógł przechowywać bardzo duże ilości informacji.

W tym samym czasie, gdy William Gibson – pisarz i prekursor literatury cyberpunkowej – wymyślił symbiozę człowieka z maszyną, naukowcy rozpoczęli pierwsze próby połączenia komputera z mózgiem. Teraz, szesnaście lat później, można wreszcie ujrzeć pierwsze efekty tych badań. Naukowcom z Filadelfii w USA udało się bowiem tak wytresować sześć szczurów, żeby mogły one kierować ruchami ramienia robota „siłą" swych myśli (więcej na ten temat w ramce na stronie obok).

Naukowcy pracują ciągle nad sprzętem, który uczyni zbytecznymi dzisiejsze urządzenia komunikacyjne (klawiatury, myszy, monitory itp.). Z komputerem będzie można kontaktować się wtedy za pomocą gestów, mimiki lub mowy (tak, jakbyś komunikował się z innym człowiekiem), a nawet bezpośrednio dzięki impulsom, płynącym z mózgu.



Cybernetyczne połączenie wychwytuje myśli i ruchy mięśni głowy

Sztuczne obrazy w mózgu

Już kilka lat temu naukowcy z uniwersytetu w Utah wynaleźli metodę ukazywania obrazów filmowych bezpośrednio w mózgu osób niewidomych. Obrazy widoczne na ekranie są przetwarzane w sygnały elektryczne. Impulsy te wysyłane są następnie (za pośrednictwem wiązki 100 implantowanych mikroelektrod) bezpośrednio do mózgu. Poprzez pobudzanie nerwów wzrokowych tworzy się obrazy od razu w mózgu – jest to pewnego rodzaju sztuczne oko.

Jednak jakość powstałych w ten sposób wizerunków, jest znacznie gorsza od rzeczywistości oglądanej przez ludzi widzących. Osoby niewidome, z takim swoistym „sztucznym wzrokiem", widzą gruboziarnisty obraz, który przypomina stare fotografie.

Prowadzone w Filadelfii eksperymenty na szczurach dowiodły, że są możliwe bardzo praktyczne sposoby wykorzystania komunikacji za

Zamiast klawiatury i myszy

Ludzie porozumiewają się za pomocą mowy, znaków i mimiki. W wielu laboratoriach pracuje się nad tym, by te formy komunikacji mogły być rozumiane także przez komputer



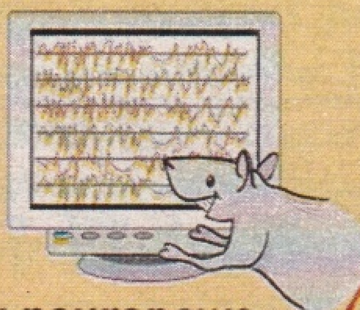
Oczy i ruchy ciała
Podczas ruchów oczu kamera na podczerwień podąża za wzrokiem. System pomiarowy ustala kierunek promienia lasera, określający położenie źrenicy. Na podobnej zasadzie, za pośrednictwem kamery, można też rozpoznawać ruchy dłoni.

Fale mózgowe i mięsień wzrokowy
Czujniki odbierają ze skóry na głowie impulsy mózgowe, które powstają podczas myślenia. Metoda ta nie jest dokładna, dlatego informacje wzbogaca się o dane dotyczące ruchu źrenic.

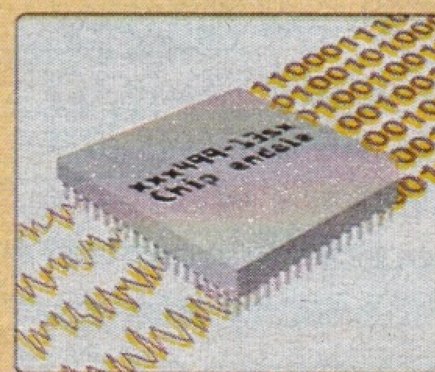
Myśli prosto z mózgu
Implantowanie mikroelektrod w mózgu jest najskuteczniejszym sposobem wychwytywania myśli i zapisywania ich w komputerze. W eksperymencie ze szczurami naukowcy potrzebowali 24 elektrod.



Informacje wektorowe
Odczytane z ruchów oczu i dłoni informacje określają ich pozycję. Kamera śledząca ich położenie wykonuje do 1000 zdjęć na sekundę.



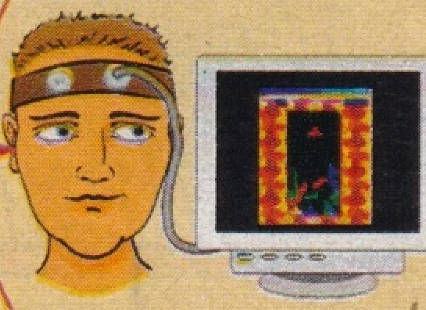
Wykresy neuronowe
Wykresy neuronowe powstają dzięki „podsłuchiwaniu" myśli. Ponieważ różne rodzaje myśli wywołują odmienne fale mózgowe, można przyporządkować kształt fali do określonych akcji.



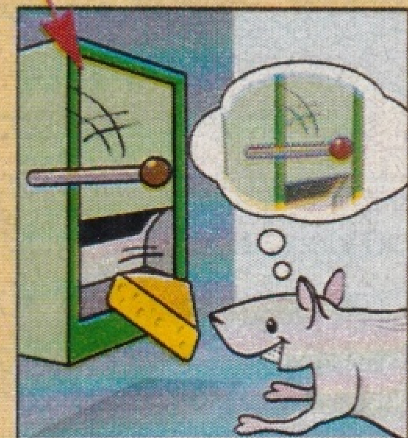
Dane dla komputera
Procesor przetwarza informacje powstałe podczas naciskania klawiszy oraz ruchów myszą i wyświetla ich rezultaty na monitorze. Podobnie dzieje się przy ruchach oczu i falach mózgowych. Dane wektorowe lub wykresy neuronowe są tłumaczone na odpowiednie polecenia dla komputera i powodują wyświetlenie obrazów.



Komunikowanie się
Niedługo oprogramowanie sterowane ruchami oczu znajdzie się w specjalistycznych placówkach medycznych. Dzięki temu pacjenci np. z urazami rdzenia kręgowego zyskają nowy sposób komunikowania się.



Gry i liczenie
Wyćwiczeni gracze mogą wskazywać cele i poruszać kursorem dwukrotnie szybciej niż za pośrednictwem myszy. Tetris jest jedną z gier, w którą można bawić się za pomocą fal mózgowych.



Samoobsługa
W próbach ze zwierzętami, szczury wyposażone w implanty z elektrod mogły, po krótkiej nauce, przemieszczać ramię robota za pomocą „siły" myśli.

Gry sterowane myślami i pisanie listów dzięki impulsom mózgowym? Mrzonki będące jedynie fantazją? Nic takiego! Dzięki udanym próbom połączenia człowieka z maszyną, science fiction powoli staje się rzeczywistością

WODA?

Na uniwersytecie w Filadelfii sześć szczurów przekonało się, że może sterować przyciskiem za pomocą myśli

POTĘGA MYŚLI

Do najbardziej spektakularnych badań ostatnich czasów, dotyczących sterowania maszyną za pomocą myśli, zaliczyć należy eksperymenty amerykańskiego Uniwersytetu Hahnemanna w Filadelfii.

Głównymi ich uczestnikami było sześć szczurów, które na koniec testów potrafiły przemieszczać ramię robota wyłącznie za pomocą myśli.

Wzór myśli

Próby rozpoczęto od wszczepienia implantów z 24 mikroelektrod do mózgu każdego ze szczurów.

Następnie naukowcy stworzyli zwierzętom takie warunki, w których zmuszone były wcisnąć przycisk za każdym razem, gdy miały taką potrzebę. Przycisk ten połączony był z ramieniem robota, na którym umieszczono naczynie z wodą.

Zajmujące było poszukiwanie wzoru myśli, który odpowiedzialny był za wciśnięcie przycisku. Sprawdzano pracowicie kolejne, otrzymywane za pomocą mikroelektrod, fale mózgowe. Wreszcie z wiru myśli odfiltrowano kształt neuronowych wykresów, który pojawiał się przed naciśnięciem przycisku. Zauważono jednocześnie, że w prosty ruch zaangażowanych było ponad tuzin neuronów.

Naukowcy napisali program, tłumaczący fale mózgowe na polecenia dla komputera. Dopiero teraz zaczął się najważniejszy etap badań.

W ostatniej części eksperymentu przycisk został wyłączony, a mikroelektrody podłączono bezpośrednio do komputera. Gdy szczur chciał napić się wody, myśli przechwytywane przez elektrody stanowiły sygnał dla komputera, który z kolei sterował ruchami ramienia robota.

Częściowy sukces

Na początku szczury naciskały jeszcze przycisk z przyzwyczajenia, ale wkrótce przestały. „Reakcje na myśli były szybsze – działało to wręcz piorunująco" wyjaśnia prowadzący projekt profesor John Chapin. „Bez jakiegokolwiek świadomego ruchu i koniecznej przy nich koordynacji".

Eksperyment wykazał, że myśl to bardzo złożony proces. Z sześciu zwierząt tylko cztery nauczyły się przemieszczać ramię robota w pożądanym kierunku, osiągając tym samym zamierzony efekt. Powodu tego stanu rzeczy doszukiwać się można w zbyt małej ilości danych zdobytych przy wychwytywaniu fal mózgowych, na podstawie których programowano komputer. Problemy komunikacyjne między zwierzętami a maszyną były więc nieuniknione. Jak widać wiele problemów i tajemnic jest jeszcze dalekich od rozwiązania.

pomocą osadzonych w głowie mikroelektrod, które jeszcze niedawno realizowane były tylko w filmach z gatunku sf.

Tym samym powstały nowe możliwości tworzenia różnorodnych protez neuronowych. Podobnie jak szczury, które mogły wyłącznie za pomocą myśli poruszać ramieniem robota, ludzie sparaliżowani mogą znów odzyskać kontrolę nad swymi unieruchomionymi kończynami. Jest to ogromna szansa dla medycyny i tysięcy osób przykutych do wózków inwalidzkich.

Konieczne są do tego zarówno elektrody osadzone w tej części mózgu, która kontroluje pracę mięśni, jak i neuronowe okablowanie (zlokalizowane w korpusie) do przesyłania impulsów nerwom. Sparaliżowana osoba musi niestety od nowa uczyć się, jakie myśli aktywują dane ruchy rąk czy innych kończyn. „Dotarcie do tak zaawansowanego etapu może potrwać jeszcze dziesięć do dwudziestu lat" mówi prowadzący eksperymenty w Filadelfii John Chaplin.

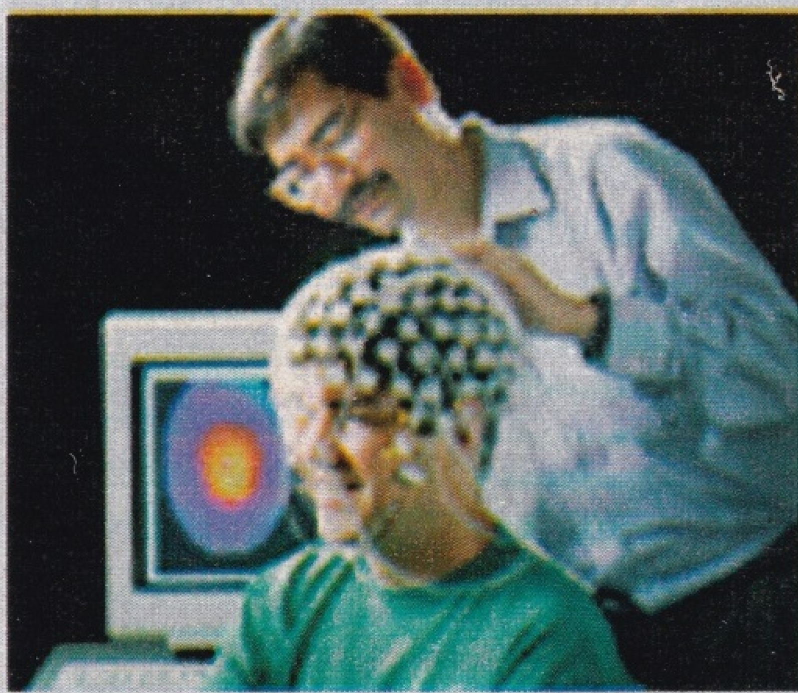
Nowa komunikacja – szansa czy zagrożenie

Jak to możliwe, że obce dane można włożyć do mózgu i następnie je z niego pobrać? Dla kuriera przyszłości – Johnny Mnemonica, odpowiedź na to pytanie, to jedyna szansa na przeżycie. Ale również w rzeczywistości roku 2000 coraz realniejsze stają się starania, by człowiek mógł posiadać nie tylko własne wspomnienia. Czy można jednak być pewnym, że szkoła przyszłości, ucząca przez podłączony do mózgu kabel, nie nakarmi uczniów manipulowanymi przez kogoś informacjami? Co się stanie, jeśli tej manipulacji nie będzie można nawet zauważyć?

To brzmi niczym historia science–fiction w stylu „Matrix-a". Wielu zwolennikom obecnych odkryć nowe możliwości kojarzą się jednak z większą wolnością i szerszą komunikatywnością. Ale czy rzeczywiście dobrze się stanie, gdy komunikacja między człowiekiem a maszyną odbywać się będzie za pomocą myśli?

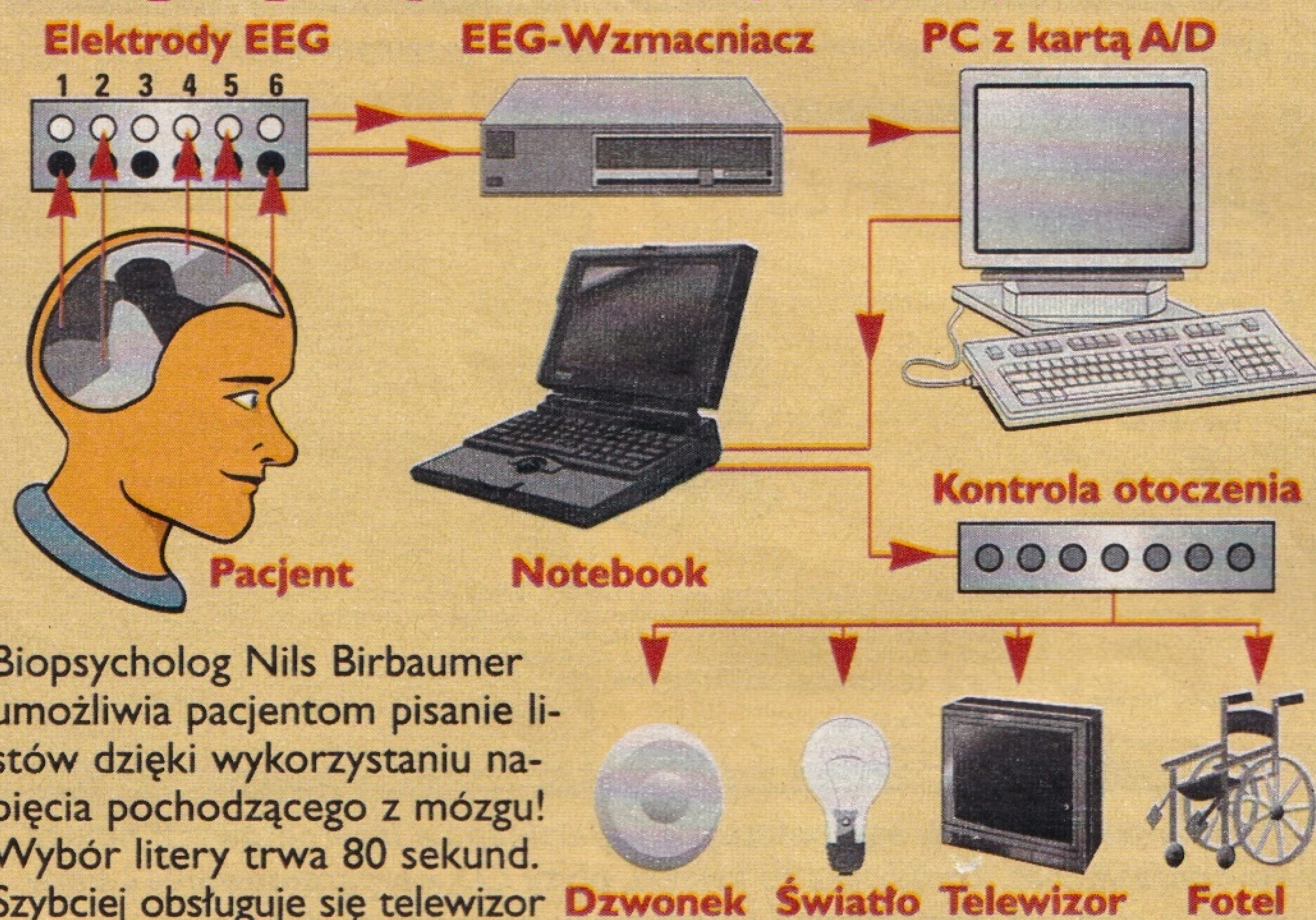


W celu dokładnego obserwowania ruchów gałek ocznych naukowcy stosują taki oto podwójny system śledzenia wzroku



Jeden z eksperymentów na uniwersytecie w Illinois, podczas których poszukuje się miejsca, w którym powstają ludzkie myśli

Kiedy myśli przemienią się w polecenia



Biopsycholog Nils Birbaumer umożliwia pacjentom pisanie listów dzięki wykorzystaniu napięcia pochodzącego z mózgu! Wybór litery trwa 80 sekund. Szybciej obsługuje się telewizor

Tekst: Karen Oetzel, Zdjęcia / Informacje: Beckman Institute/Don Hamerman, University of Illinois, USA, www.beckman.uiuc.edu/research/ (Brain Wave/Eyetracking); Brain Actuated Technologies, Ohio, USA, www.brainfingers.com (Cyberlink); LC Technologies, Fairfax, USA, www.lctinc.com (Eyegaze-System), Ilustracje: Horst Kolodziejczyk, Markus Beyer

Jak zapełnić szafę bez ruszania się z fotela

Zakupy w Sieci

Zbliżają się imieniny twojego brata, a ty wciąż nie masz prezentu? Nie martw się! Nie wychodząc z domu kupisz mu wymarzony upominek. Wystarczy tylko Internet, chwila wolnego czasu i... prezent sam zapuka do twoich drzwi

Chyba każdy lubi robić zakupy, ale chodzenie od sklepu do sklepu w poszukiwaniu tego jednego jedynego, upatrzonego przedmiotu może doprowadzić do szału. Zwłaszcza, że akurat teraz, kiedy jest ci potrzebny, nigdzie nie można go dostać. To wszystko może doprowadzić do szału. A gdyby tak móc załatwić wszystko bez ruszania się z fotela? Jeśli jesteś użytkownikiem Internetu, nie będzie z tym problemu. W Sieci jest więcej sklepów niż w niejednym polskim mieście! Wystarczy je tylko znaleźć.



Chcesz kupić plecak? A może rower? Nie ma problemu, odwiedź www.sportszop.pl

MYDŁO POWIDŁO

Nie jest to wcale takie trudne. Połącz się z **Wirtualną Polską (www.wp.com)** i z wyświetlanych po lewej stronie propozycji wybierz tę, która dotyczy zakupów. Lista prezentowanych tam możliwości jest naprawdę imponująca. Jeśli jednak nie znajdziesz wśród nich swojego wymarzonego sklepu, powinieneś zajrzeć na stronę **www.jarmark.unicom.pl.** Zawiera ona alfabetyczny spis wszystkich polskich sklepów, które można odwiedzić za pomocą Sieci. Każdy z nich jest krótko opisany, więc nie będziesz musiał tracić czasu, np. na oglądanie stron, na których sprzedaje się meble – chyba że właśnie zabierasz się do urządzania pokoju.

Jeśli jednak nie jesteś do końca pewien, co właściwie chcesz kupić, zajrzyj najlepiej do jednego ze sklepów oferujących szeroką gamę towarów. Może to być np. **Empik (www.empik.com), Neta Supermarket (www.neta.com.pl) lub Wirtualny Sklep (www.ws.pl).** Witryna każdego z nich zawiera specjalną wyszukiwarkę, umożliwiającą szybkie odnalezienie potrzebnego produktu. Wystarczy wpisać jego nazwę, a program sam sprawdzi czy znajduje się on w ofercie sklepu. Empik proponuje dodatkowo różnorodne usługi, np. wiadomości kulturalne. Możesz także zapisać się na organizowany przez tę placówkę kurs językowy. Ciekawą propozycją jest także odbiór zamówionych towarów w dowolnym sklepie sieci Empik. Dzięki temu nie będziesz musiał ponosić kosztów przesyłki. Gdy jesteś już zdecydowany na konkretny zakup, np. płyty CD lub książki, zajrzyj na stronę **www.plyty.pl.** Oferuje ona zawrotną liczbę 48000 płyt i 6000 tytułów książkowych! Sprzedażą płyt zajmują się także **CD PL (www.cd.pl)** i **CD Now (www.cdnow.com).** Bardzo ciekawą stronę posiada firma **Comfort Multimedia (www.comfort.to.jest.to).** Oprócz dużej oferty tytułów wideo, można na niej znaleźć także leksykon z opisami kilku tysięcy filmów. Natomiast specjalnie dla graczy powstała strona **www.timsoft.pl.** Znajdą oni na niej bogatą ofertę tytułów, a także recenzje, zapowiedzi, patche i mnóstwo ciekawych linków. Tu także możesz zamówić grę przed jej premierą. Otrzymasz ją już w dniu pojawienia się na rynku.



Do najbardziej znanych zagranicznych supersklepów internetowych należy www.amazon.com. Znajdziesz tu książki, płyty CD, oprogramowanie i filmy wideo. Co ciekawe, ceny bywają niższe niż w normalnym sklepie!

NIE MA RÓŻY BEZ KOLCÓW

Kupowanie w Internecie ma także swoje wady. Realizacja twojego zamówienia może potrwać kilka dni, więc jeśli imieniny brata są jutro, prezent po prostu nie zdąży dojść na czas. Pamiętaj także, że przy zamawianiu czegoś w Sieci, w cenę bardzo często wliczony jest dodatkowo koszt dostarczenia za-



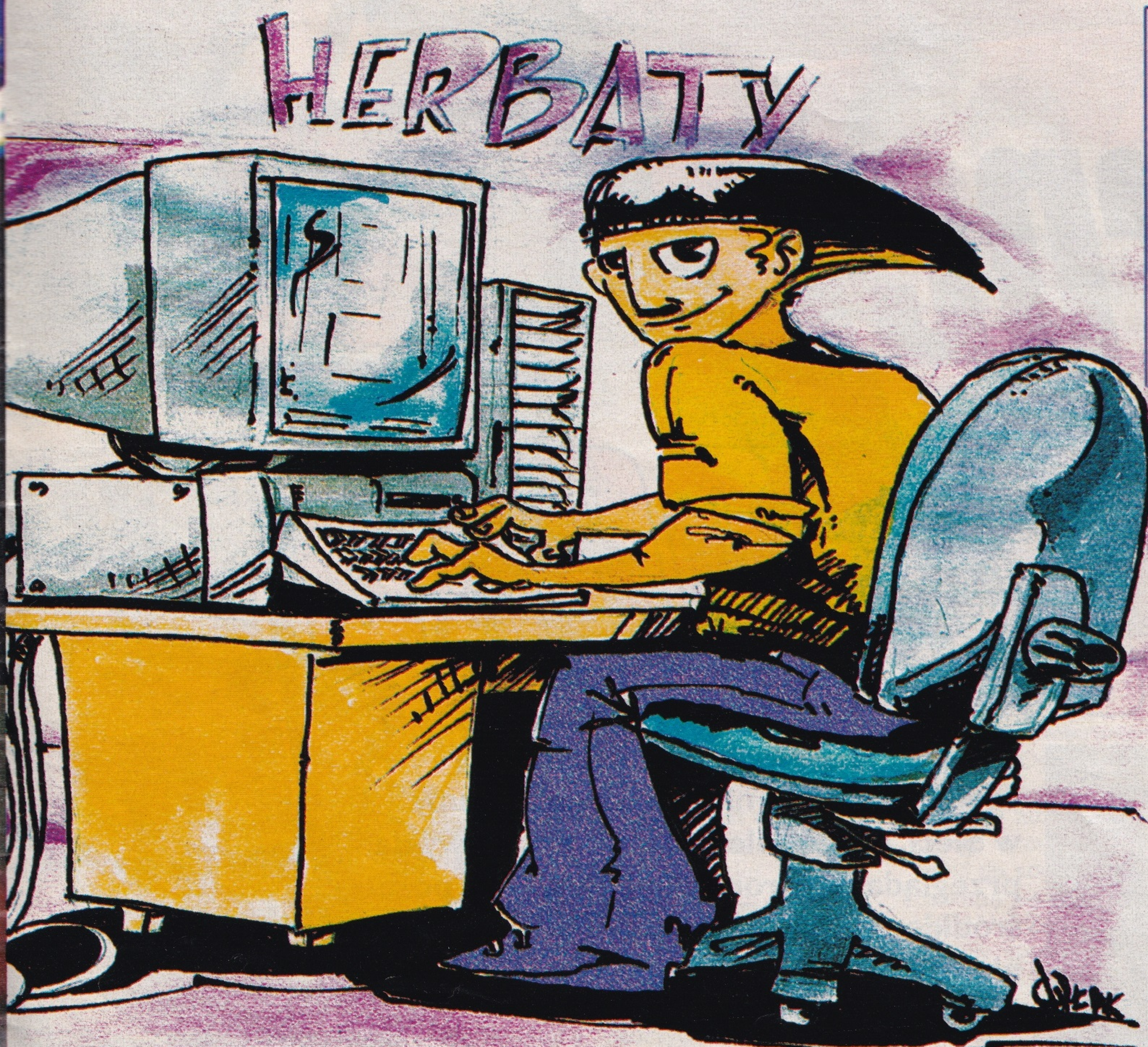
Część zagranicznych sklepów internetowych przygotowała nawet polskojęzyczne wersje swoich stron. Czego się nie robi dla klienta!



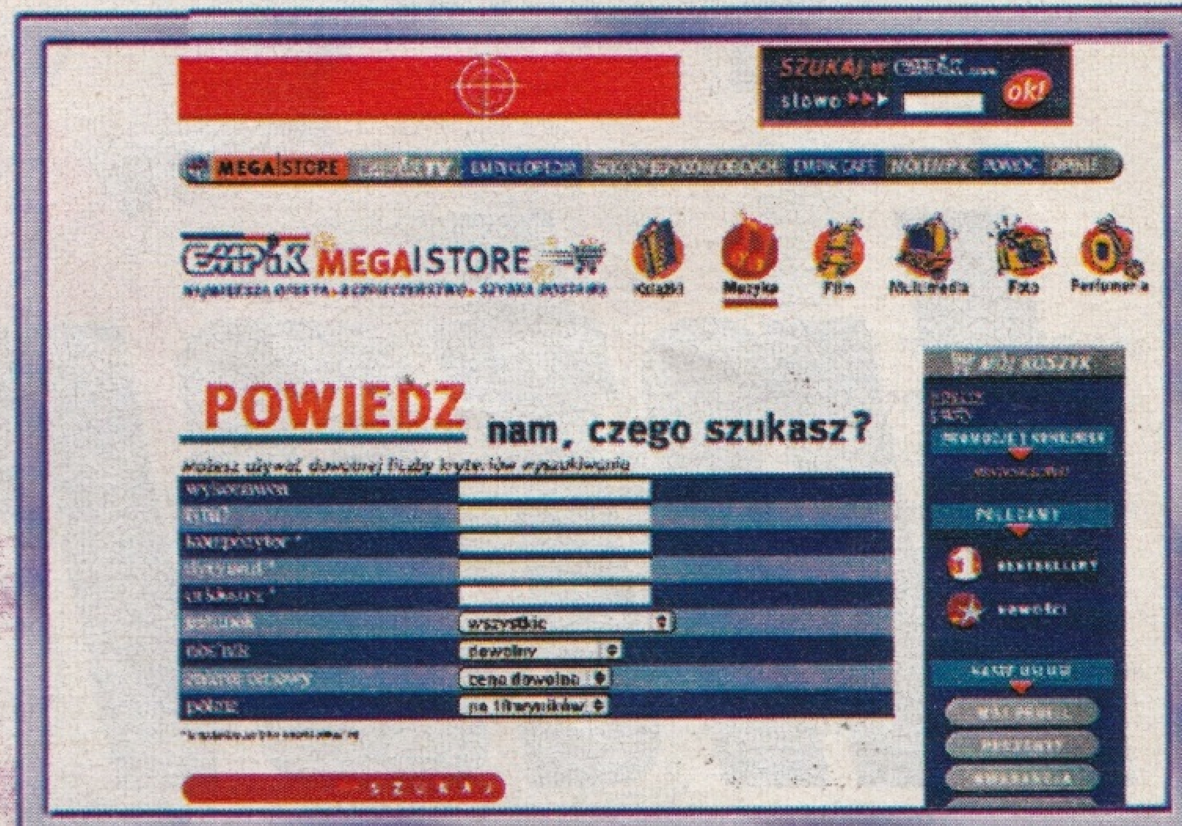
W Internecie możesz nawet nabyć narty lub snowboard. Pozostaje tylko jeden problem: jak przymierzyć wirtualne buty narciarskie?



Najczęściej sprzedawanymi w Sieci towarami są niewątpliwie książki, kasety, płyty CD i filmy wideo (cd.sklep.pl)



Siedzisz sobie wygodnie w fotelu, a gdzieś daleko właśnie pakują twoje zakupy. To się nazywa technika!



Empik Megastore w Internecie. Jeśli nie lubisz tłoku i kolejek do kasy, możesz zapoznać się z jego ofertą

mówionego towaru. Jeśli skorzystasz z usług poczty – będzie to jakieś 7 zł; firma kurierska za podobną przesyłkę pobierze ok. 30 zł. W przypadku korzystania z zagranicznych sklepów cena może zwiększyć się o opłaty celne. Sprawdź także, czy w cenę wliczony jest podatek VAT. Jeśli nie, będziesz musiał zapłacić więcej o ok. 22% wartości towaru. Dlatego, zanim coś zamówisz, policz dokładnie, ile naprawdę będzie to kosztowało. Czasem jednak sklep, który znajduje się za rogiem, oferuje ten sam towar taniej w swojej filii internetowej. Kupując, pomyśl też, w jaki sposób zapłacisz za swoje zakupy. W Sieci najbardziej rozpowszechnione są dwie formy płatności: tzw. przesyłka za pobraniem (paczkę dostarczy ci poczta, pobierając przy okazji należną sumę), oraz przelew dokonywany przy pomocy karty płatniczej (wystarczy, że podasz swoje dane, a sklep sam pobierze pieniądze z twojego konta). Metoda druga wiąże się jednak z pewnym ryzykiem. Podane przez ciebie tajne informacje – dotyczące twojego konta – mogą zostać przechwycone. Jest to znana hakerska metoda robienia zakupów na czyjś rachunek. Aby uchronić swoich klientów przed związanymi z tym nieprzyjemnościami, sklepy internetowe stosują specjalne kodowanie danych. Nawet jeśli ktoś je przejmie, to szansa na to, że uda mu się je odczytać, jest niewielka. Mimo to nadal najbezpieczniej jest płacić przy odbiorze zamówionych towarów.

Polaków jeszcze nie ogarnęło szaleństwo internetowych zakupów. W 1998 roku statystyczny mieszkaniec naszego kraju wydał w Sieci tylko jednego dolara, podczas gdy Europejczyk - 5.

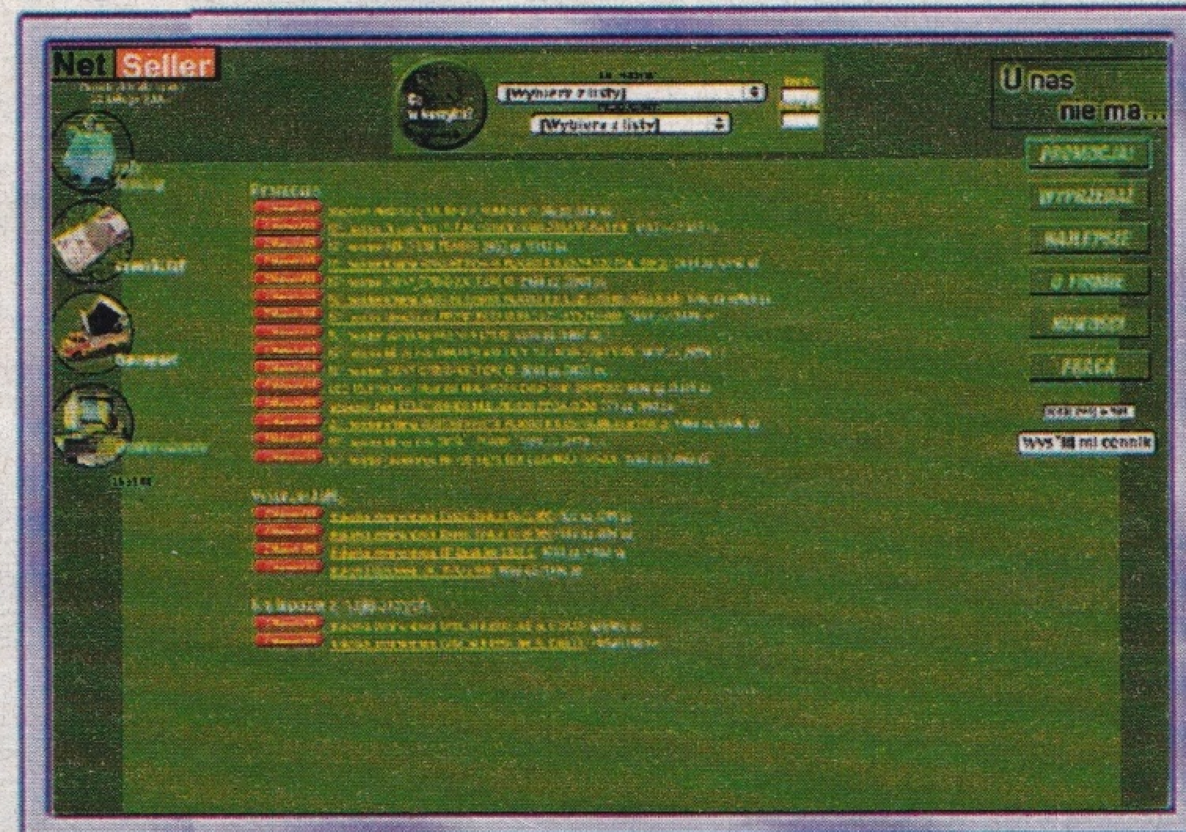
INFO

Uwaga, niebezpieczeństwo!

- Zakupy przez Internet, pomimo niewątpliwych zalet, takich jak brak konieczności biegania po sklepach, czy możliwość zakupu towarów z praktycznie całego świata, niosą też pewne zagrożenia. Największym z nich jest spore prawdopodobieństwo ujawnienia danych (numeru) twojej karty kredytowej, przy pomocy której zazwyczaj płacisz za towary.
- Po drugie, przy zakupie np. odzieży czy obuwia nie masz możliwości przymierzenia wybranych artykułów, a jak sam zapewne wiesz, zdarza się, że rozmiar rozmiarowi jest nierówny. A chyba nikt nie chciałby chodzić w za dużych, lub – co gorsze – za ciasnych butach.
- Dodatkowo, przy zakupach za granicą, możesz mieć problemy z reklamacją sprzętu. W przypadku nabycia towaru w sklepie po prostu odwiedzasz punkt serwisowy, kupując w Sieci musisz ponieść koszty dostarczenia wadliwego sprzętu do producenta, a wysyłka pocztą do np. Stanów Zjednoczonych czy Japonii może być równie kosztowna, co zakup nowego artykułu.



W wirtualnym sklepie HBZ (www.hbz.com.pl/sklep) możesz kupić m.in. komputery i sprzęt audio-wideo



W ofercie tego sklepu znajdziesz zarówno całe komputery, jak i ich komponenty (www.netseller.com.pl)

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Ilustracje: Marcin Kułakowski

POLSKA

Wąchock

Wąchock

Internet w Wąchocku

Internet opanował praktycznie całą społeczność Ziemii XX wieku. Zakupy w Sieci, poczta elektroniczna czy zwykłe przeglądanie stron... Wydaje się, że poza środkiem pustyni lub dżungli nie ma miejsc pozbawionych dostępu do Internetu...





Szkoda tylko, że zajęcia z komputerem trwają tak krótko...





Klasztor cystersów założony został w 1179 r. Jest to jeden z najpiękniejszych zabytków architektury romańskiej w Polsce. Zainteresowało nas jednak, czy zakonnicy idą z duchem czasu. Okazało się, że tak! Watykan też zwraca uwagę na społeczny wymiar zjawiska Internetu

INFO
Temat dla CLICKA!

Jeśli wiesz o czymś ciekawym, co się dzieje w Twojej miejscowości, a jest związane z komputerami lub Internetem i chciałbyś się z nami tym podzielić – napisz do CLICKA! Jeśli temat nas zainteresuje, odwiedzą Cię nasi reporterzy i napiszemy o tym w piśmie. Dzięki temu nie tylko staniesz się sławny, ale możesz także otrzymać specjalną nagrodę – niespodziankę!

Nauka obsługi edytora tekstów jest OK, ale lubię także pograć w gry opisywane w CLICKU!

Na zabawę przyjdzie jeszcze czas. Na razie trzeba się nauczyć podstaw...

Szkolna pracownia komputerowa przeżywa prawdziwe oblężenie...

To właśnie nauczyciele mają do spełnienia trudne zadanie zapoznania dzieci z nowoczesną techniką. Jak jednak skutecznie uczyć bez podstawowych narzędzi?

Obecność Internetu w pracowniach komputerowych w szkołach dużych miast nikogo już chyba specjalnie nie dziwi. Ostatnio bardzo głośno jest także o programie „Internet dla Szkół". Już niedługo każde gimnazjum ma mieć połączenie z Siecią. Wszystko to spowodowało, że powstała wizja Internetu – krainy obiecanej, która zbliża się do Polski wielkimi krokami. **Zdawałoby się, że niebawem wszyscy wezmą udział w globalnym, internetowym szaleństwie.** A jak to wygląda w praktyce? Czy fala Internetu dotarła już do wszystkich gimnazjów i zakątków naszego kraju?

Postanowiliśmy wybrać się do Wąchocka (małego miasteczka w dawnym województwie świętokrzyskim). Skoro tyle jest o nim kawałów w Internecie, to być może i natkniemy się tam na sprawnie działającą Sieć. Chcieliśmy też osobiście poznać naszych czytelników. I tak rozpoczęła się wędrówka CLICKA! po Wąchocku.

INTERNET W SZKOLE...

Pierwszym miejscem, które odwiedziliśmy poszukując Internetu, był Zespół Szkół w Wąchocku. Sympatyczna nauczycielka informatyki oprowadziła nas po tamtejszej pracowni komputerowej. **Okazało się, że szkoła posiada 9 komputerów, podłączonych do Sieci.** Korzystać z niej mogą na razie jedynie uczniowie klas ósmych, ponieważ młodsze roczniki doskonalą się jeszcze w sztuce obsługi komputera i na przygodę z Internetem jest dla nich za wcześnie. Szkoda, bo w Sieci także i młodsi mogą znaleźć wiele ciekawych informacji. Wydawało nam się, że wpadliśmy na trop sprawnego działania programu Internet dla Szkół. Niestety, okazało się, że szkoła łączy się z Internetem za pomocą modemu. Dyrektor, pan Kazimierz Winiarczyk zapewnił nas jednak, że powstały już plany skorzystania ze stałego łącza TP S.A., która oferuje zniżki dla szkół. Co ciekawe, dowiedzieliśmy się też o istnieniu strony WWW poświęconej Wąchockowi! Byliśmy zawiedzeni, kiedy okazało się, że linia jest zajęta i nie możemy obejrzeć strony. Takie są skutki konieczności korzystania z modemu! Na otarcie łez mogliśmy podziwiać fragmenty strony w wersji... drukowanej. Wizyta trochę nas zmartwiła – sądziliśmy że możliwości szkół są większe. Bardzo ucieszył nas jednak fakt, że w Wąchocku nasi czytelnicy mogą korzystać z Internetu!

SIEĆ, A TRADYCJA...

Po wyjściu ze szkoły postanowiliśmy sprawdzić, czy ktoś jeszcze w Wąchocku korzysta z Sieci. Tak trafiliśmy do... opactwa cystersów. Okazało się, że komputer jest u ojca Wincentego, oraz że kilku duchownych na pewno ma dostęp do Internetu. Niestety, ojciec Wincenty, jak i pozostali cystersi – internauci mieli złe wspomnienia dotyczące wizyty innych przedstawicieli prasy, którzy w swoim artykule usiłowali udowodnić zupełnie bezsensowną tezę, że kawały o Wąchocku nie mijają się z prawdą.



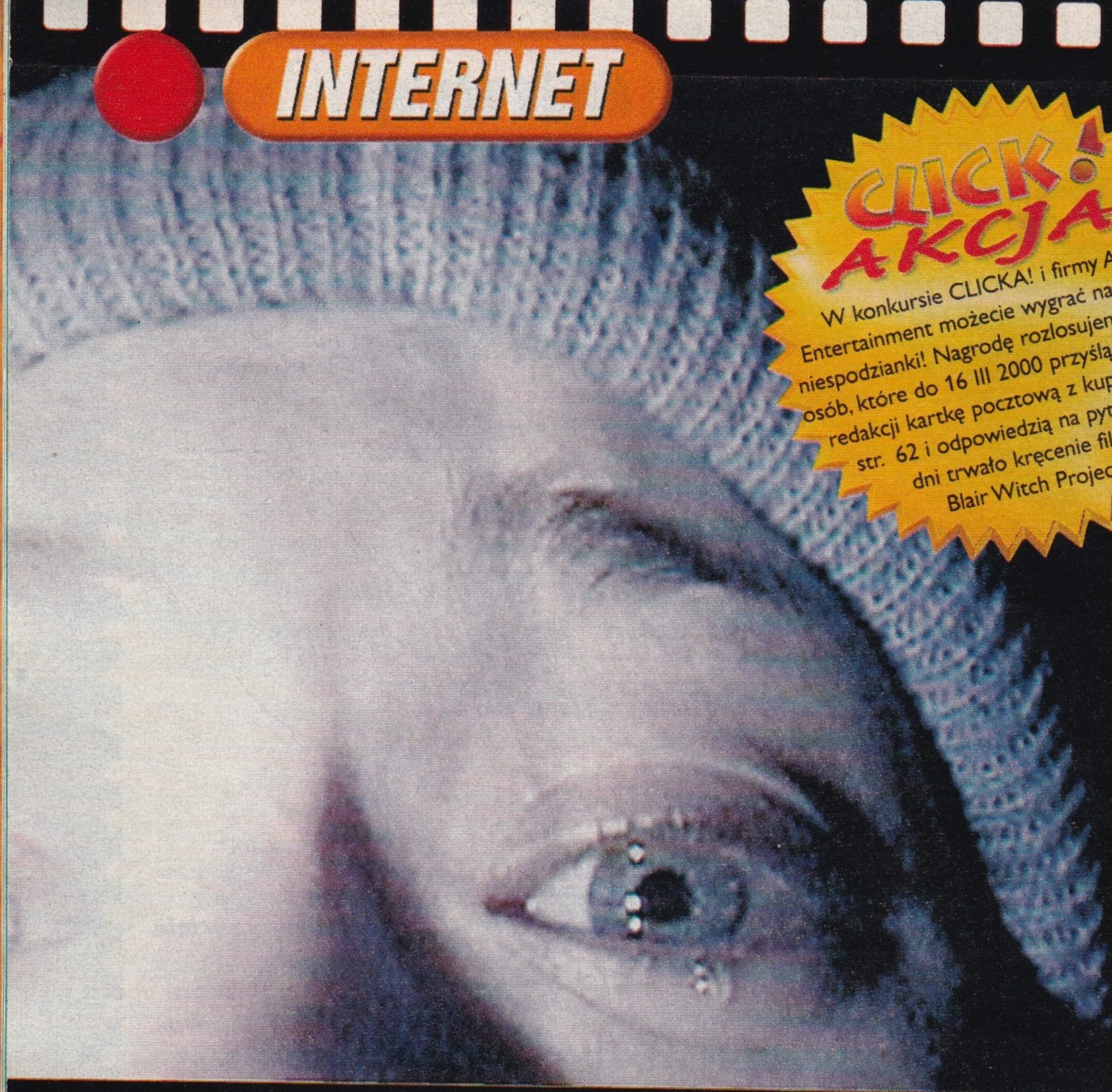
Później odwiedziliśmy najważniejsze instytucje w mieście. Ośrodek Kultury w Wąchocku, Urząd Miasta i Bank Spółdzielczy nie posiadały dostępu do Internetu. Postanowiliśmy tak na wszelki wypadek zajrzeć na posterunek policji. **Tam powiedziano nam, że policja w Wąchocku nie ma nawet jednego komputera (i wcale nie był to żart!).**

Instytucje – instytucjami, ale Internet nie tylko im powinien służyć. Jak się jednak dowiedzieliśmy z rozmowy z Pawłem (młodym mieszkańcem Wąchocka, uczniem 8 klasy), zarówno on, jak i jego koledzy, bardziej interesują się grami, niż Siecią. Być może wynika to z tego, że dostęp do Internetu mają tylko w szkole. Wielu z jego kolegów nie stać bowiem nawet na komputer, nie wspominając już o podłączeniu do Sieci.

INTERNET NIE DLA MAS...

Z naszej wędrówki w Wąchocku wyłonił się obraz miasta, w którym dostęp do Sieci jest bardzo ograniczony. Jak widać w Polsce jest jeszcze dużo do zrobienia w sprawie Internetu. Najbardziej ucieszyła nas wiadomość, że w szkole ośmioklasiści mogą korzystać z Sieci. W ten sposób nie omija ich szansa korzystania z największych światowych zasobów wiedzy.

Tekst i zdjęcia: Maciej Reczek



CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy Alex Entertainment możecie wygrać nagrody - niespodzianki! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Ile dni trwało kręcenie filmu Blair Witch Project?

Heather Donahue jest główną pomysłodawczynią wyprawy do lasów w poszukiwaniu Wiedźmy z Blair. To ona przekonała grupę, że nie należy się poddawać



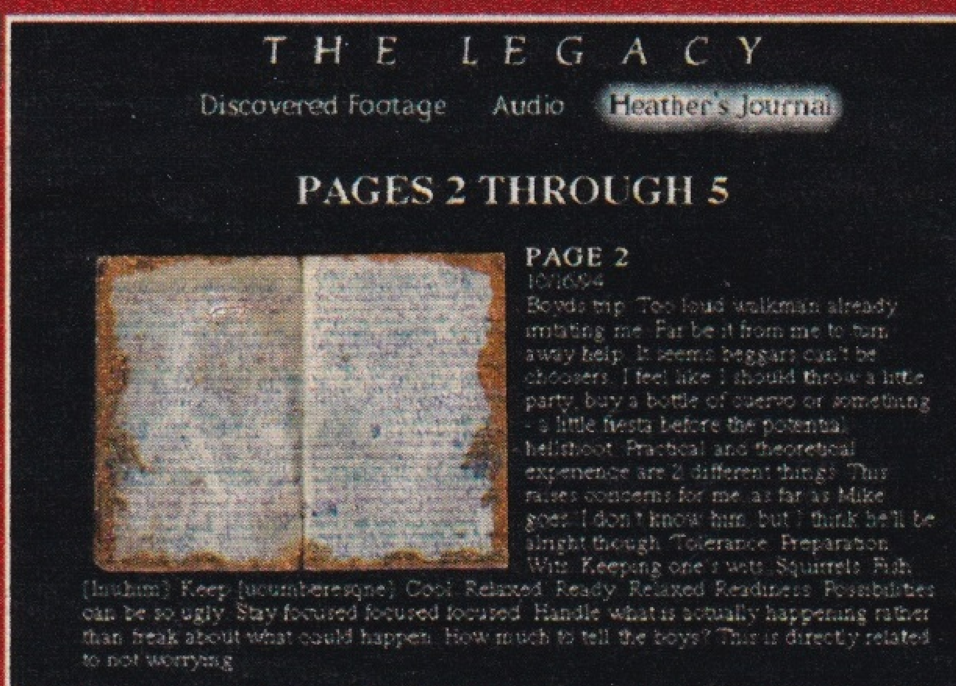
Ujęcia z domowej kamery sprawiają, że filmu nie ogląda się komfortowo. Pogłębiają jednak nastrój grozy i narastającego zagrożenia

Fenomen legendy... Blair Witch Project

Co może przyciągnąć do kina wymagających widzów, którzy widzieli już niejedną superprodukcję za ogromne pieniądze?

Na pewno nie ma to jak historie z życia wzięte. Kino nieustannie korzysta z takich tematów, zatrudniając sławnych aktorów i płacąc im miliony za odgrywanie ról „szarych" ludzi. A gdyby tak sfilmować autentyczną opowieść, o zwyczajnych osobach i ich przygodach? Na pewno byłoby to ciekawe, pod warunkiem, że zechcieliby oni nie tylko przeżyć mrożące krew w żyłach przygody, ale także sfilmowali je na potrzeby kina. A co powiesz na taką historię: w październiku 1994 roku trójka młodych studentów ze szkoły filmowej, Heather Donahue, Joshua Leonard i Michael Williams, wybrali się do leśnych ostępów Black Hill w Maryland w celu zebrania materiałów o straszącej od lat w tych okolicach Wiedźmie z Blair. Cała trójka zaginęła bez śladów w tajemniczych okolicznościach... Po roku od tych wydarzeń odkryto zakopany pod fundamentami starej chaty worek z taśmą filmową, kamerą i dziennikiem Heather. Okazało się, że studenci kręcili podczas swoich poszukiwań film, dokumentujący pięć dni narastających konfliktów, strachu i zagrożenia. Dzięki temu wiadomo, co wydarzyło się w lesie.

Kasety te zostały pokazane w kinach jako film BLAIR



Pamiętnik Heather doskonale wprowadza w nastrój zagrożenia, któremu poddali się bohaterowie filmu

WITCH PROJECT („Wiedźma z Blair"). Na początku nic nie zapowiadało, że film odniesie tak wielki sukces. Grupa dysponowała tylko amatorską kamerą, a film kręcono „z ręki" – są nieostre ujęcia, rozmazane twarze, huśtający się obraz. Kiedy film wszedł na ekrany w USA, nie wszyscy widzowie wytrzymali na seansach. Dla jednych był zbyt przerażający, u innych ujęcia, kręcone w taki sposób, wywołały kłopoty żołądkowe.

BLAIR WITCH PROJECT odniósł jednak bardzo duży sukces i szybko zarobił więcej, niż niejedna wysokobudżetowa produkcja. Okazało się, że na taki właśnie film – prawdziwą historię o realnych ludziach i ich przeżyciach – czekali widzowie. Czy jest coś dziwnego w tym, że do kin przyciągnęła ich taka opowieść?

Oczywiście nie byłoby w tym nic pasjonującego, gdyby nie fakt, że... tak naprawdę BLAIR WITCH PROJECT jest genialną mistyfikacją, dziełem stworzonym przez kilku zapaleńców i trójkę młodych aktorów. Jest to także przykład na to, jak siła Internetu została wykorzystana do genialnej promocji filmu.

W KINACH OD 3 MARCA



Koledzy Heather po pewnym czasie mieli dosyć jej dowodzenia i genialnych pomysłów. W końcu nikt nie lubi uganiać się po lesie za Wiedźmami



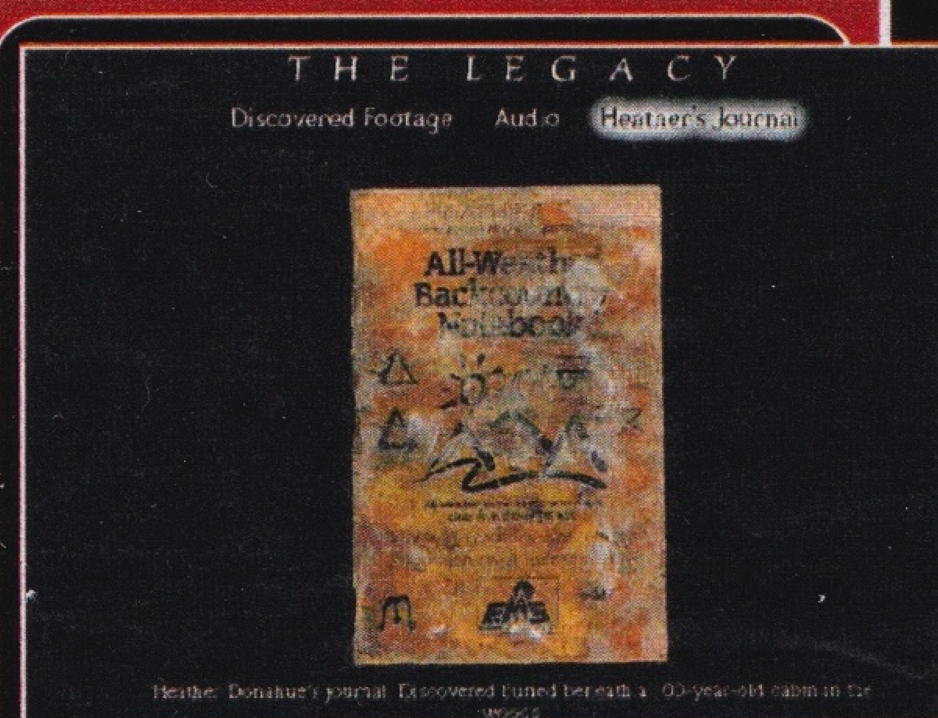
Las Black Hills fascynował Heather. Miała nadzieję, że sfilmowanie historii Wiedźmy będzie jej życiowym dziełem

...i fakty

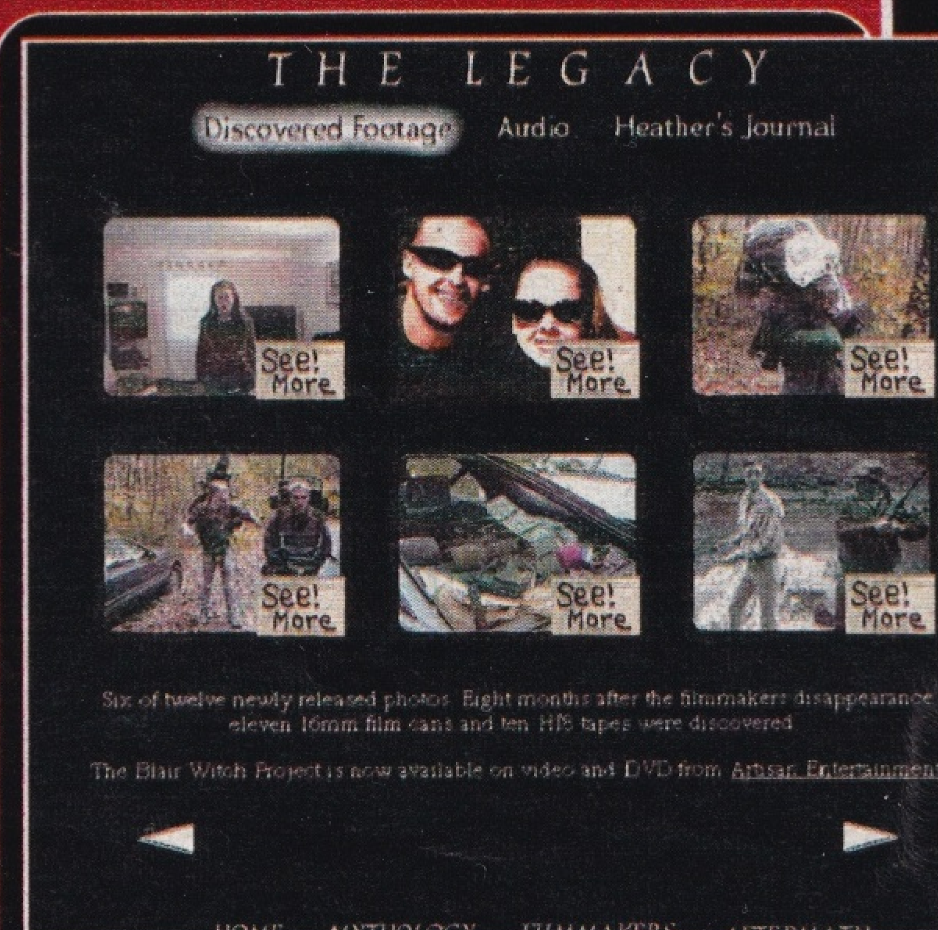
Pewnego dnia trzech przyjaciół wpadło na genialny pomysł. Ed Sanchez, Dan Myrnic i Gregg Hale postanowili wykorzystać dwie słabości ludzkie. Jedną z nich było umiłowanie do sensacyjnych historii, wziętych prosto z życia, a drugą mania korzystania z Internetu, która ogarnęła już ludzi w wielu krajach. Spreparowali historię, która miała wyglądać, jak zupełnie prawdziwa opowieść i zareklamowali ją w Sieci. W ten sposób powstał **BLAIR WITCH PROJECT**, opowieść o tragicznych i przerażających przygodach trójkimłodych ludzi. W filmie nie ma brutalnych scen, ale budzi on grozę bardziej od niejednego horroru z hektolitrami przelanej krwi. Pokazuje bowiem, jak zachowują się ludzie w czasie zagrożenia. Do filmu zaangażowano dwójkę mało znanych aktorów i fotografika, którzy mieli odegrać siebie samych. Nie powstał żaden scenariusz. Aktorzy zostali przeszkoleni w ciągu dwóch dni, dostali kamerę i tylko ogólny zarys historii, w której mieli uczestniczyć. Cały film jest jedną wielką improwizacją, nakręconą w ciągu zaledwie ośmiu dni. Aktorzy wiedzieli tylko, że muszą przejść z jednego punktu do drugiego, a twórcy filmu postarali się, żeby spotykały ich różne atrakcje. Na początku atmosfera na planie nie wskazywała na to, jak dalej potoczą się losy trójki bohaterów. Przerażające wydarzenia rozpoczęły się wtedy, kiedy aktorzy zostali pozostawieni sami sobie na terenie Seneca Creek State Park w Maryland. O miejscu pobytu reszty ekipy wiedzieli tylko dzięki systemowi GPS (patrz artykuł na str. 58), a wszelkie uwagi na temat gry oraz jedzenie otrzymywali w pozostawianych w lesie koszykach. Gdy po pewnym czasie zaczęło brakować pożywienia, wśród aktorów zapanowała prawdziwie ponura atmosfera. Dzięki temu improwizacja przyniosła niespotykane wręcz efekty. Po nakręceniu filmu trzeba było go jeszcze dobrze zareklamować. Do tego celu wykorzystano Internet. Przedstawiono historię, jako autentyczne przygody trójki młodych ludzi. Na stronie www.blairwitch.co.uk można poczytać fragmenty dziennika Heather. Stronę odwiedziło wiele osób, twórcy mogli przekonać do swojego pomysłu tysiące widzów. A potem wielka firma kupiła za olbrzymią kwotę prawa do filmu. I tak jeszcze raz pomysłowość przyniosła wielkie pieniądze.



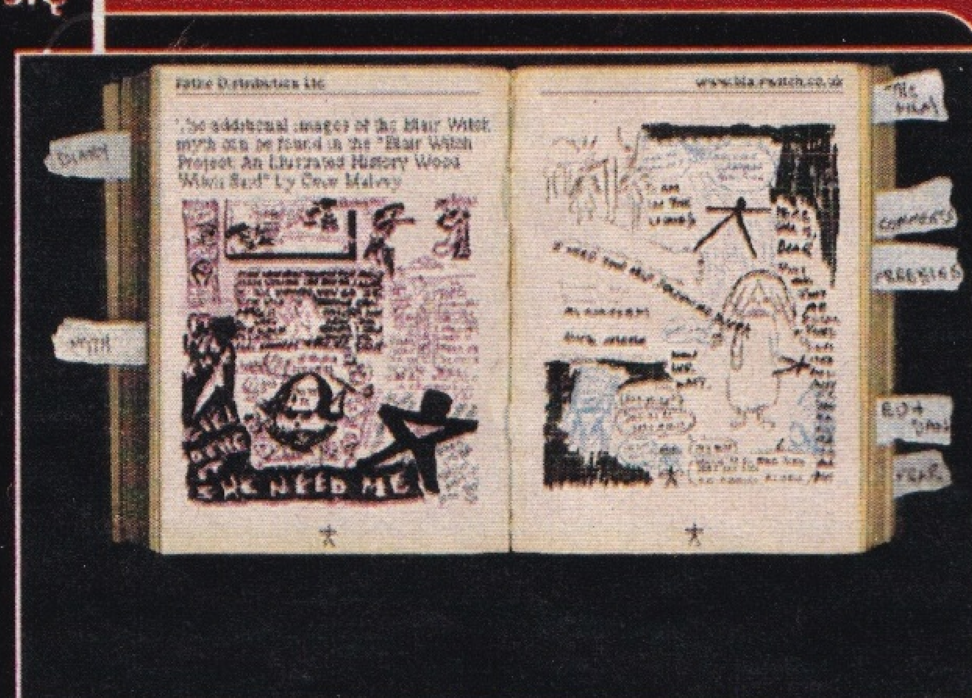
Czerwony ludzik z patyków – symbol grozy i przerażenia



Fragmenty pamiętnika Heather możesz przeczytać w Sieci



W Internecie można też obejrzeć zdjęcia trójki głównych bohaterów



Notatki Heather na temat mitów o Wiedźmie z Blair



W Sieci można dowiedzieć się o wielu gadżetach, związanych z filmem

UWAGA! od 15 lat!



Ząb za ząb, oko za oko. Podczas wojny nic się nie liczy. Również poczucie dobrego smaku oraz poziom dowcipów. Zaraz, zaraz. Ten film jest o wojnie, a nie z czasów wojny!

KENNY Tak naprawdę zachowanie chłopca rozumieją jedynie jego dobrzy koledzy

Miasteczko South Park

Wiele osób uważa, że filmy animowane przeznaczone są tylko dla dzieci. SOUTH PARK jest całkowitym zaprzeczeniem tej teorii

Takich kontrowersji i burzliwych dyskusji nie wzbudził chyba żaden film od czasów twórczości Monty Pythona. Serial SOUTH PARK na pierwszy rzut oka wygląda całkiem niewinnie. Czterech sympatycznych animowanych bohaterów, mieszkających w miasteczku South Park (w stanie Kolorado) świetnie pasuje do wesołego filmiku dla dzieci. **Każdy jednak, kto oglądał chociaż jeden odcinek serialu, od razu wie, że na pewno nie jest on przeznaczony dla młodszego odbiorcy.** Agresywne i brutalne sceny, język pełen niecenzuralnych słów. Dzięki temu wszystkiemu serial ten ma mnóstwo przeciwników. Oczywiście posiada także bardzo wielu zwolenników, zwłaszcza wśród starszych widzów.

Teraz na ekrany kin w Polsce wchodzi najnowszy film o przygodach małych przyjaciół: MIASTECZKO SOUTH PARK. Wszystko zaczyna się w nim bardzo prosto, a kończy niczym nie skrępowaną brutalną improwizacją. Czterech przyjaciół: Stan, Kyle, Kenny i Cartman zakradają się na film tylko dla dorosłych, a za nimi podążają inni uczniowie z ich klasy, trzeciej podstawówki. Rodzicom nie podoba się jednak słownictwo, którego używają ich pociechy po wyjściu z kina. Owocuje to wprowadzeniem ostrej cenzury. Przypadek sprawia, że film, na który udały się dzieci był produkcji kanadyjskiej... Od tego jest już prosta droga do wojny, a dzieciakom nie trzeba długo powtarzać, żeby wypowiedziały się po stronie wolności słowa (i obrazu). **Wszystko toczy się w atmosferze niewybrednych żartów i mało delikatnego humoru.** Jeżeli można kogoś obrazić, to na pewno zostanie on obrażony. Jeśli da się wyśmiać jakieś świętości, to możesz być pewien, że tak się właśnie stanie. Twórcy filmu nie odeszli daleko od sposobu przedstawiania przygód dzieciaków, z którego słynie serial. Widzowie na pewno podzielą się na dwie grupy. Jedni będą uważali, że film jest równie dobry, jak serial, inni w ogóle odrzucą tak mało wybredny humor. Wszystko jest kwestią gustu. Oczywiście można się zastanowić, czy granica wiekowa tego filmu jest wystarczająco wysoka. Słownictwo i sceny, które mają miejsce w SOUTH PARK na pewno zaskoczą niejedną osobę. Sami twórcy serialu przyznają, że nie zamierzali zrobić produkcji dla młodego widza. Ktoś wyliczył zresztą, że w filmie MIASTECZKO SOUTH PARK pojawiło się 399 obraźliwych słów, 128 obscenicznych gestów i 221 scen przemocy. To osiągnięcie pobiło na głowę słynny z brutalnych scen PULP FICTION.

Zupełnie oczywiste jest, że taki film NIE powinien być skierowany do młodego widza. W różnych krajach inaczej rozwiązano jednak ten problem: w USA film uważany jest za

KYLE Bez wątpienia najsprytniejszy ze wszystkich bohaterów. Jego bezradna mina, to tylko udana gra aktorska

WENDY Bardzo lubi Stana i dlatego wybacza mu jego zachowanie. Nieznośna, kiedy wpadnie w zły humor

KTO TO ZROBIŁ?

Kim są twórcy tak dziwnego filmu? Pomysłodawcy innej kontrowersyjnej produkcji – MONTY PYTHONA – byli prawdziwymi osobowościami. A kto zrobił niesmaczny serial SOUTH PARK?

Trey Parker (reżyser, producent, scenarzysta). W 1994 roku napisał i wyreżyserował film Cannibal the Musical, który był wersją słynnego musicalu, ale tym razem o kanibalu z Colorado. Występuje także w zespole DVDA, z którym nagrał m.in. taką piosenkę jak: „I Am Chewbacca".

Matt Stone (producent, scenarzysta) podkłada głos pod postacie m.in. Kyle'a i Kenny'ego. Również należy do DVDA – jest perkusistą. Jego marzenie, to zagranie w amerykańskiej żeńskiej lidze koszykówki – WNBA.

Mary Key Bergman – jej oryginalnym głosem mówi większość żeńskich postaci w filmie. Swoją karierę podobno zaczęła w wieku 2 lat porozumiewając się z psem sąsiadów. Podkładała głosy m.in. w Królu Lwie oraz Herkulesie.

CHEF Pomaga chłopcom, kiedy wpadną w tarapaty, czyli codziennie





Bohaterowie SOUTH PARK tylko wyglądają niewinnie. Ich wybryki, słownictwo i niesmaczne kawały zawstydziłyby niejednego dorosłego



Tym razem dzieciaki wpakowały się w naprawdę niezłe tarapaty. No cóż, kto mieczem wojuje, ten od miecza ginie

produkcję typowo dla dorosłych, ale np. w Norwegii mogą go oglądać już dzieci od 11 lat. U nas granica wiekowa została ustalona na 15 lat! Zdecydowanie za nisko!

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy WARNER BROS. możecie wygrać 8 CD Pawła Kukiza i Piersi „Miasteczko South Park". Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: W jakim stanie w USA rozgrywa się akcja filmu?

STAN

Bez pamięci zakochany w Wendy. Niestety, jest wobec niej bardzo nieśmiały i robi się w jej obecności nerwowy. Wtedy zachowuje się brzydko

CARTMAN

Mama bardzo dba o to, żeby Catman dobrze się odżywiał. Jak widać, jej metody są bardzo skuteczne

Twórcy o swoim dziele

Twórcom filmu dobre humory dopisują. Ich nastroju nie zepsuł nawet głośny w USA przypadek samobójstwa chłopca, który oglądał serial. Zabił się on dokładnie w ten sam sposób, co Kenny, jeden z bohaterów SOUTH PARK. Animowany ludzik ginie prawie w każdym odcinku serialu, żeby potem powrócić w następnych. Niestety, ta reguła nie dotyczy normalnych ludzi, którzy nie są przecież nieśmiertelni.

A oto co powiedzieli o swoim filmie jego twórcy:

Matt Stone: Można powiedzieć, że Miasteczko South Park opowiada o walce o podstawowe i niezaprzeczalne wolności w obronie przed opresją, ale wtedy uznają, że jesteś pomylony.

Trey Parker: Jeśli chcesz wiedzieć o czym jest ten film, przyczytaj Moby Dicka, tylko że wszędzie tam, gdzie zobaczysz dłowo „delfin", wstaw „Kanadyjczyk".

Matt Stone: To jak Spartacus, tylko tutaj jest więcej bąków.

Trey Parker: Wyobraź sobie typowy film o przyjaźni, gdzie główne role grają John Forsythe i Jacquelyn Smith. Coraz cieplej!

To pierwszy pełnometrażowy animowany film, którego akcja rozgrywa się w XIX–wiecznej, Nowej Szkocji.

Matt Stone: Oparty na prawdziwej historii...

Tekst: Aleksandra i Andrzej Cwalina, Zdjęcia: Paramount Pictures

Miasteczko w Internecie



Oficjalna strona internetowa poświęcona SOUTH PARK. Jest znacznie łagodniejsza od filmu, choć momentami dość pikantna i wulgarna. Na samym początku odwiedzających wita Kenny

Oczywiście nie mogło zabraknąć wygaszaczy ekranu i tapet, które zamienią twój komputer w domowe SOUTH PARK





Na stronie WWW zamieszczono między innymi fragmenty filmu oraz muzyki. Są tam również informacje o tym, jak powstawał film i wywiad z jego twórcami



Jeśli chciałbyś dowiedzieć się więcej na temat filmu, odwiedź www.southparkmovie.com. Znajdziesz tam wszystkie interesujące fanów serialu informacje

ŻARTY

Jak poznać, że spędzasz za dużo czasu przed komputerem:

1. Budzisz się o siódmej, zapisujesz swoje życie i zasypiasz z myślą, że wstaniesz o dziesiątej, aby kontynuować od zapisanej pozycji.
2. Gdy naciśniesz zły przycisk w windzie, szukasz guzika „Anuluj", a kiedy nie możesz go znaleźć, mówisz coś o fatalnym interface użytkownika.
3. Przy pisaniu listu wstawiasz ENTER na końcu każdej linii
4. Próbujesz się rano zrestartować.
7. Czytając gazetę odruchowo naciskasz spację, aby obrócić stronę.
8. Gdy zamykasz okno, twoje palce układają się samoistnie w pozycji gotowej do wciśnięcia ALT-F4.
9. Twoją ostatnią myślą przed zaśnięciem jest „Teraz możesz bezpiecznie wyłączyć komputer".
10. Jadąc pociągiem lub samochodem zauważasz scrolling krajobrazu...

Telefon do serwisu:
- Dzień Dobry. Pół godziny temu kupiłam u państwa dyskietki. One nie mieszczą się w stacji!!!
- A jak pani je wkłada?
- Wyjmuję z opakowania, trzymam za blaszkę i wsuwam kółeczkiem do góry...

W sklepie z komputerami sprzedawca zachwala klientowi swój najnowszy towar:
- Ten komputer wykona za pana połowę pracy!
- W takim razie biorę dwa.

Jak należy dbać o dyskietki?

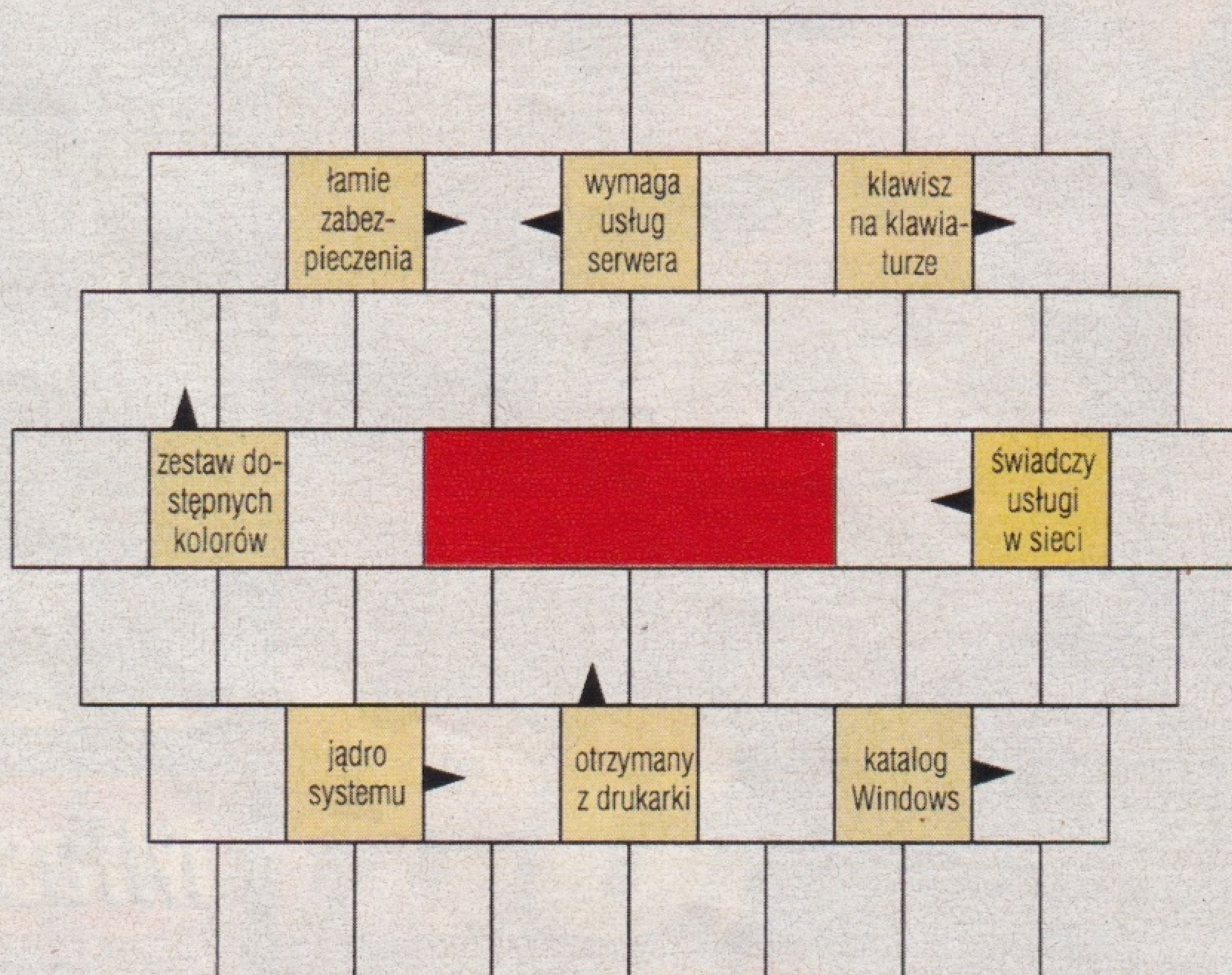
1. Nigdy nie pozostawiaj dyskietek w stacji dysków! Dane mogą wyciec z dyskietki, powodując korozję stacji dysków.
2. Nie zaginaj dyskietek, chyba że nie mieszczą się w stacji dysków.
3. Nigdy nie wkładaj dyskietek „do góry nogami". Dane mogą spaść z powierzchni dyskietki i zablokować mechanizm stacji dysków.
4. Nie można wykonać kopii dyskietki przy pomocy xero. Jeśli potrzebujesz kopii danych, po prostu włóż dwie dyskietki na raz do stacji.
5. Jeśli twoja dyskietka jest pełna, a potrzebujesz więcej miejsca, to wyjmij ją ze stacji i energicznie potrząsaj przez około dwie minuty. Ubije to dane (tzw. kompresja).
6. Okresowo należy spryskiwać dyskietki środkiem owadobójczym, aby zapobiec rozmnażaniu się wirusów.

2X Championship Manager 3 + Polska Liga, 1x Mortyr, 1x Mig Alley

Jak się okazuje krzyżówki, które dla Was przygotowujemy cieszą się ogromnym powodzeniem. Dostajemy mnóstwo kartek z właściwymi odpowiedziami. Mamy nadzieję, że i tym razem doskonale sobie poradzicie. Jeżeli poprawnie rozwiążecie przynajmniej jedną krzyżówkę i wyślecie do nas rozwiązanie, być może wygracie jedną z tych gier. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 16 III 2000 przyślą kartki pocztowe z rozwiązaniem oraz kuponem ze strony 62. Nasz adres: CLICK!, Aleja Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

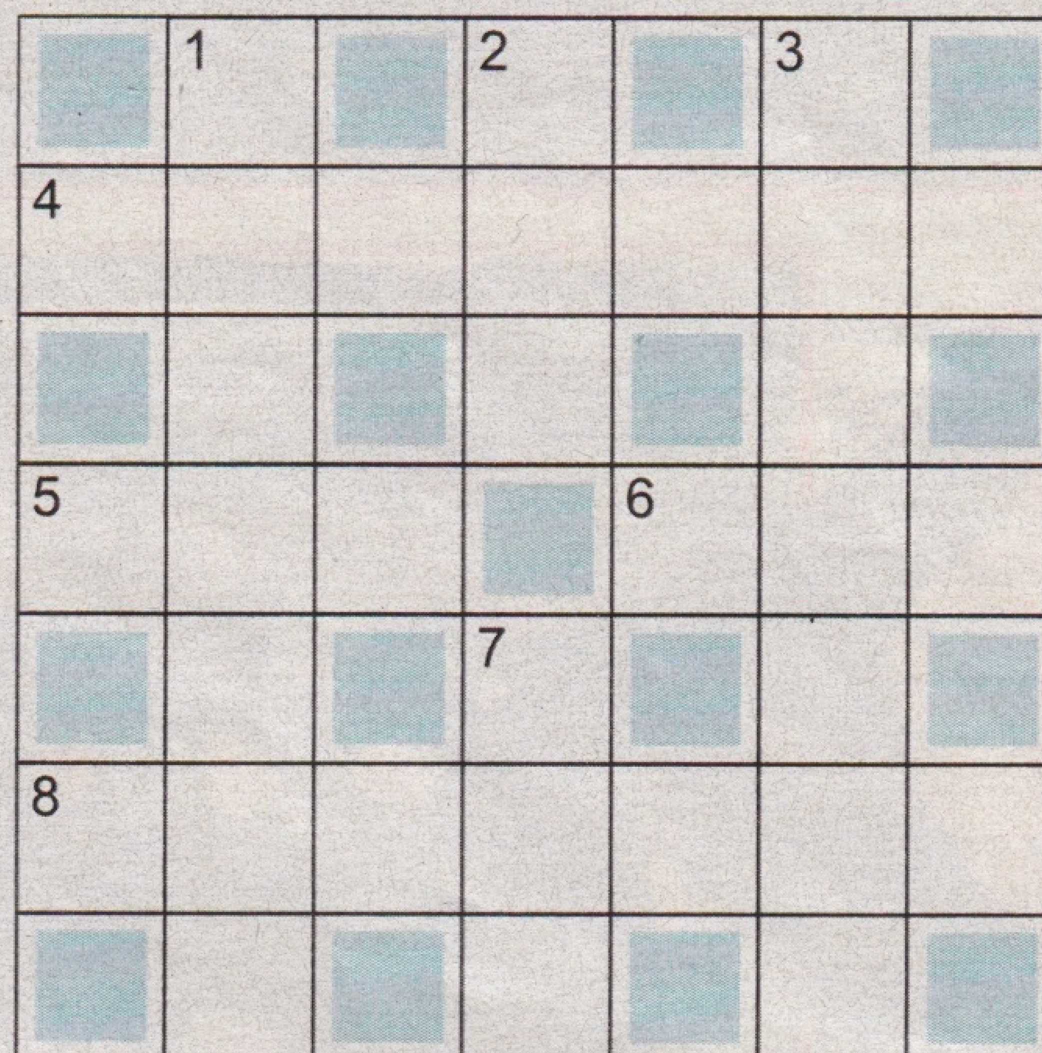
Nagrody ufundował MIRAGE

WIRÓWKA Z GRĄ



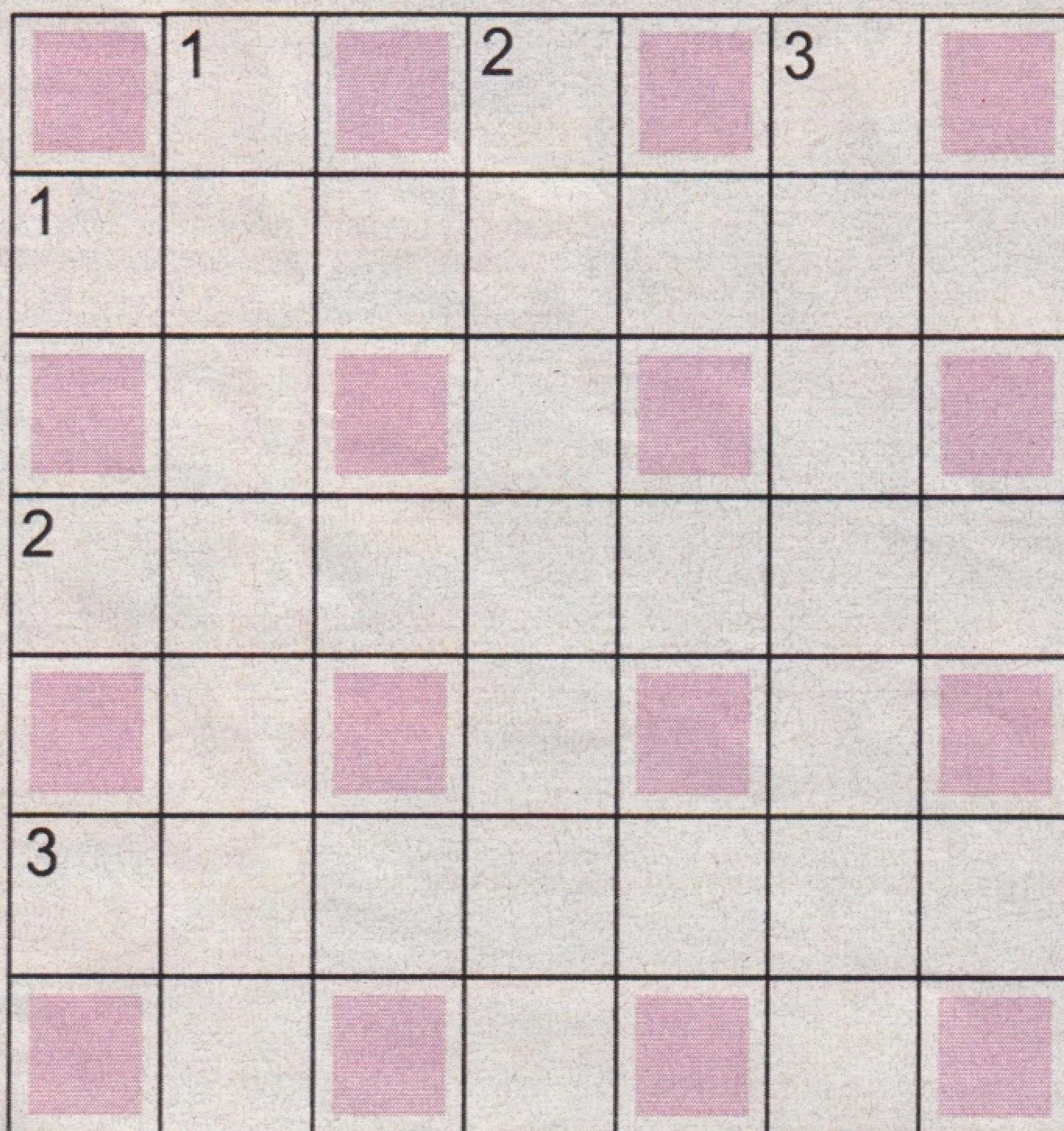
KRZYŻÓWKA TEMATYCZNA

POZIOMO: 4) w nim przechowywane są pliki; 5) format grafiki rastrowej; 6) rodzaj transferu; 8) procesor firmy Intel;
PIONOWO: 1) rodzaj archiwum plikowego; 2) program dla architekta; 3) na nim obserwujesz pracę komputera; 7) komentarz w tekście programu.



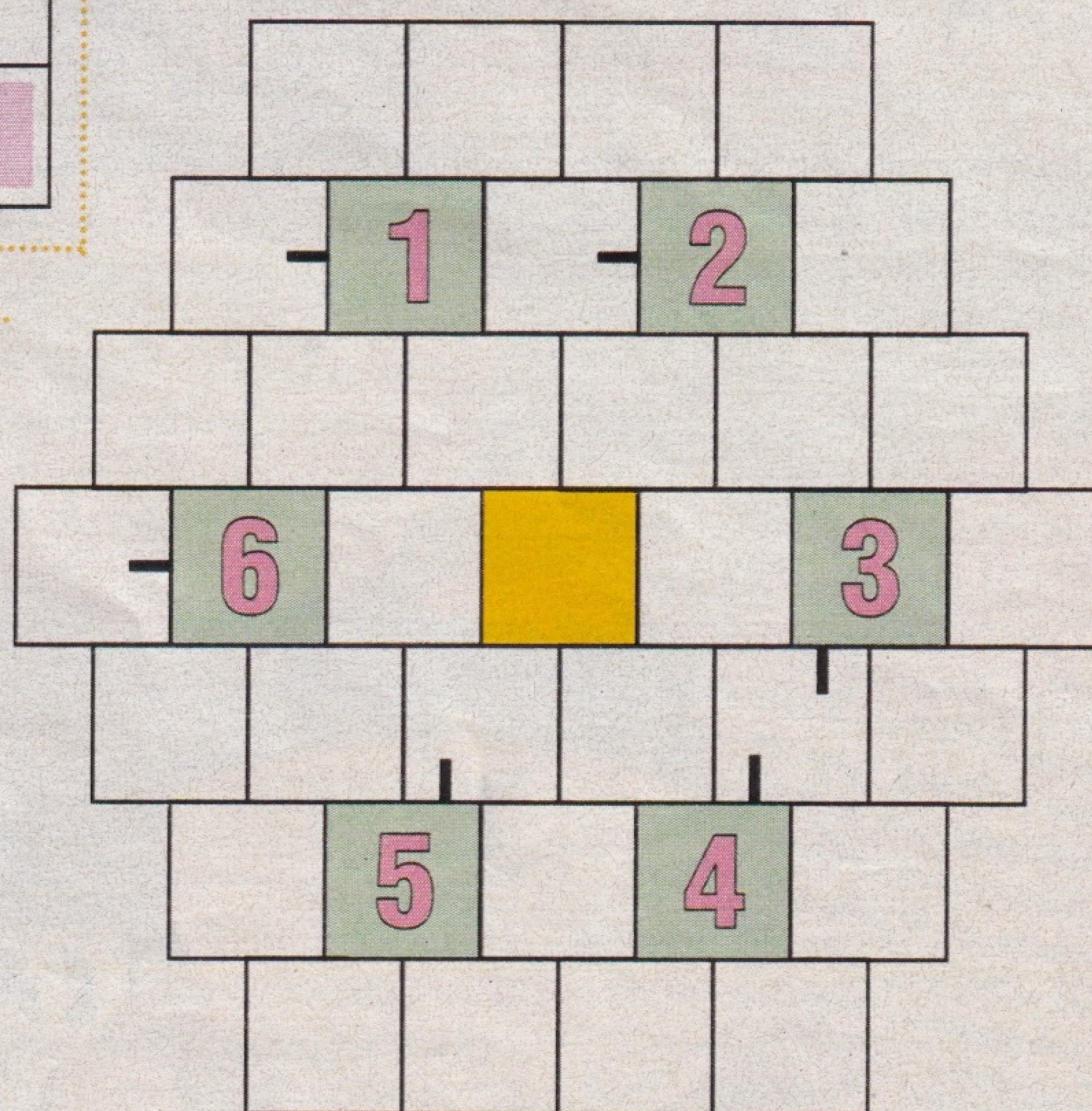
MAGICZNA

1) procesor firmy Intel; 2) podstawowa baza systemu Windows; 3) język programowania komputerów.



WIRÓWKA TEMATYCZNA

PRAWOSKRĘTNIE: 1) zworka; 2) język programowania; 3) komputer o dużej mocy obliczeniowej; 4) w oknie przeglądarki internetowej; 5) tryb pracy drukarki; 6) obsługuje klientów w sieci.

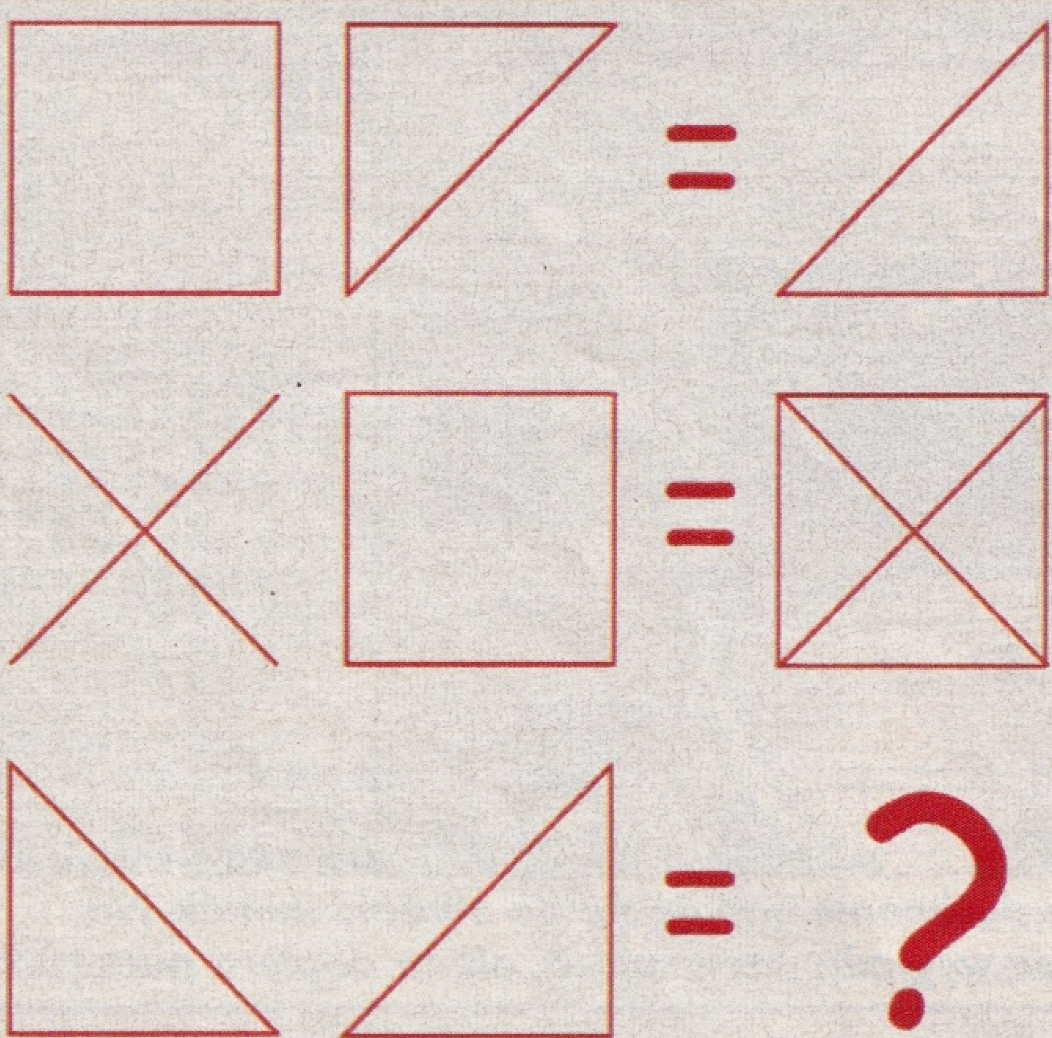


MOZAIKA CLICKA

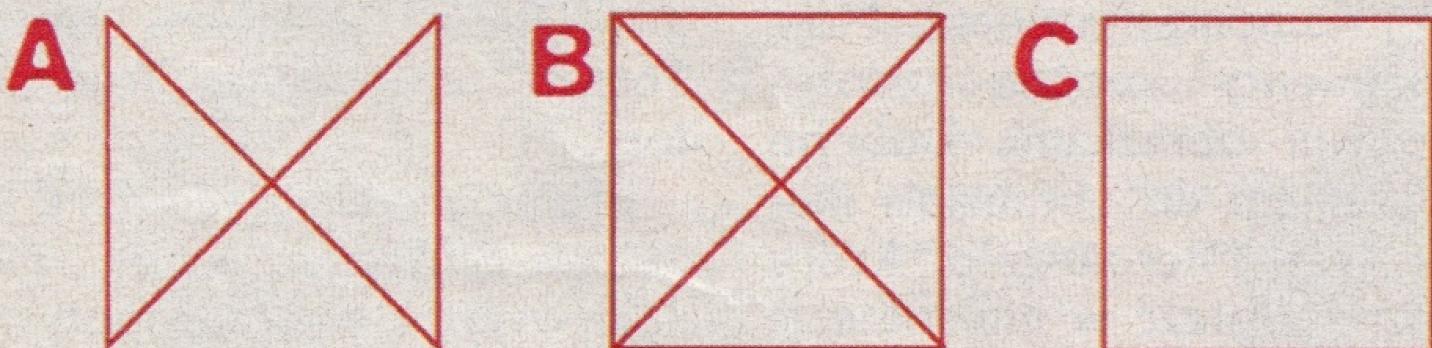


Narysowany obok kwadrat należy podzielić na 5 części. Nie byłoby w tym nic trudnego, gdyby nie trzy warunki.
Po pierwsze: możesz używać tylko linii pionowych i poziomych.
Po drugie: po podziale powinno powstać dokładnie pięć części, o tym samym kształcie.
I najważniejsze: nie możesz przeciąć napisu CLICK!
A więc do dzieła...

BRAKUJĄCY ELEMENT



Oto nasza magiczno–logiczna układanka CLICKA! Dwie pierwsze figury tworzą trzecią według pewnej stałej zasady. Przyjrzyj się dobrze rysunkom i zastanów się, który z dolnych obrazków powinien znaleźć się na miejscu znaku zapytania, tak, aby zgadzała się cała układanka.



TARZAN władca małp

Przygotowaliśmy kolejny konkurs, w którym możesz sprawdzić swoje wiadomości na temat gry TARZAN. Jesteś pewien, że wiesz wszystko? Przekonaj się!



1. Gdzie wychował się Tarzan?
a. u ciotki na wsi
b. w pałacu na wodzie
c. w dżungli razem z małpkami

2. Co nosił Tarzan?
a. smoking z muchą
b. futro z norek
c. przepaskę ze skóry

3. Kto jest największym wrogiem Tarzana?
a. łowca Clayton
b. komornik podatkowy
c. Lara Croft

4. Przy pomocy czego przemieszczał się Tarzan w dżungli?
a. luksusowego Porche 911 z podwójnym silnikiem
b. dobrze poskręcanych lian
c. superwrotek z zapasów Jane

5. Jaki odgłos wydawał Tarzan?
a. aaaaaaaaaauuuuaaaaaaaauuuaaaaauuuuuaaa
b. brrrr frrrrrrrrr krrrrrrrr brrrrrr
c. aj aj ups aj aj aj uj uj aj aj

6. Jakie buty nosił Tarzan?
a. buty na obcasie z ozdobną sprzączką
b. najnowocześniejsze pump-klapki do kosza
c. domowe papucie z wielkim pomponem

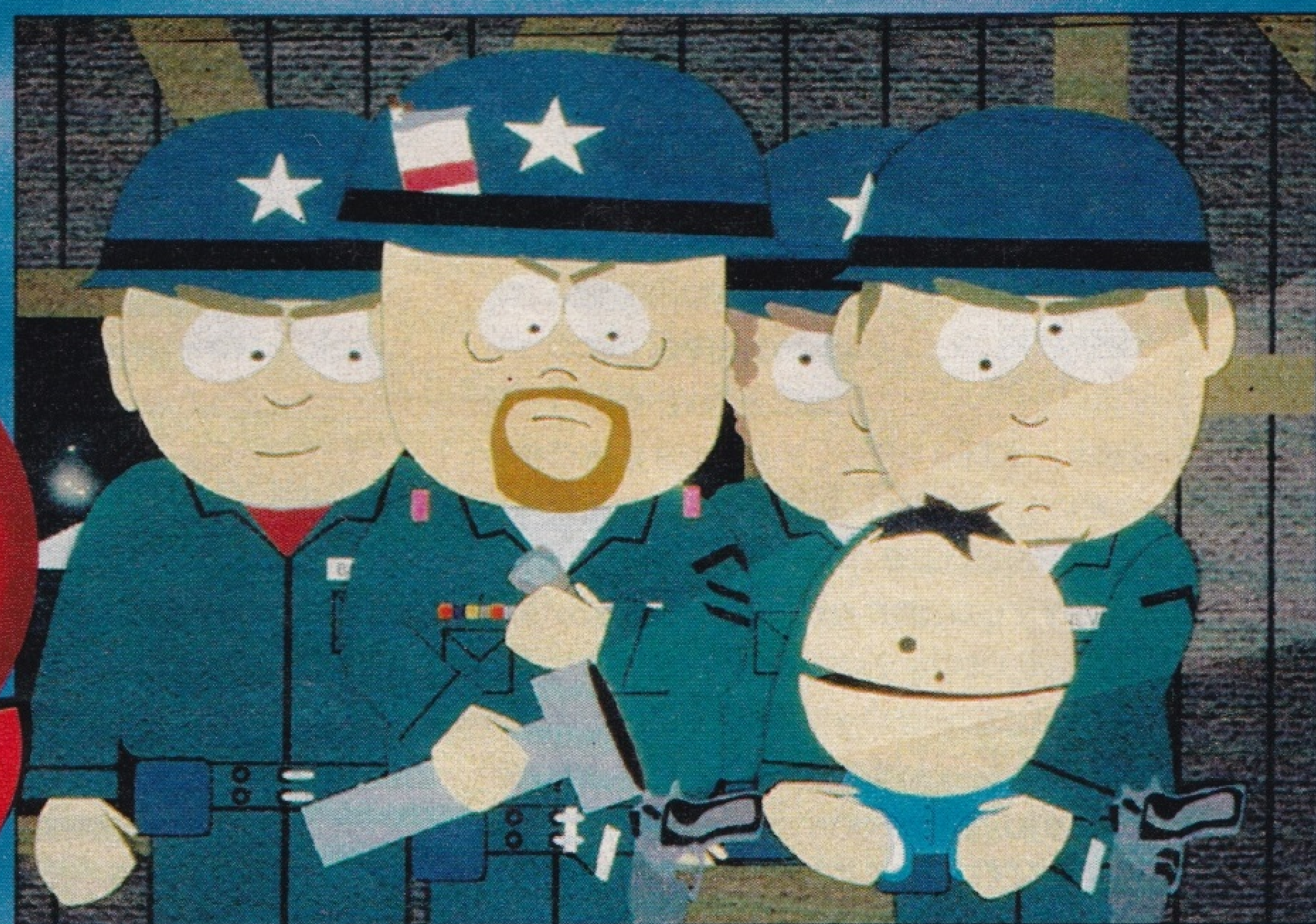
Rozwiązanie zagadek:
Co wiesz o...: 1C, 2C, 3A, 4B, 5A, 6 – to był podstęp!
Brakujący element: A

SOUTH PARK

podobne obrazki







Oto dwa rysunki z filmu South Park, narysowane przez różne osoby. Obydwa przedstawiają tą samą scenę, ale różnią się 9 szczegółami. Czy zauważyłeś, co zmieniło się na drugim obrazku? Jeżeli nie dasz sobie rady, możesz skorzystać z rozwiązania na stronie 61.

SZALONE OKIENKA

SOUTH PARK



SOUTH PARK nie nadaje się do oglądania przez wszystkich, ale dzięki figurkom dzieciaków z tego filmu pulpit Windows będzie wyglądał zabawnie

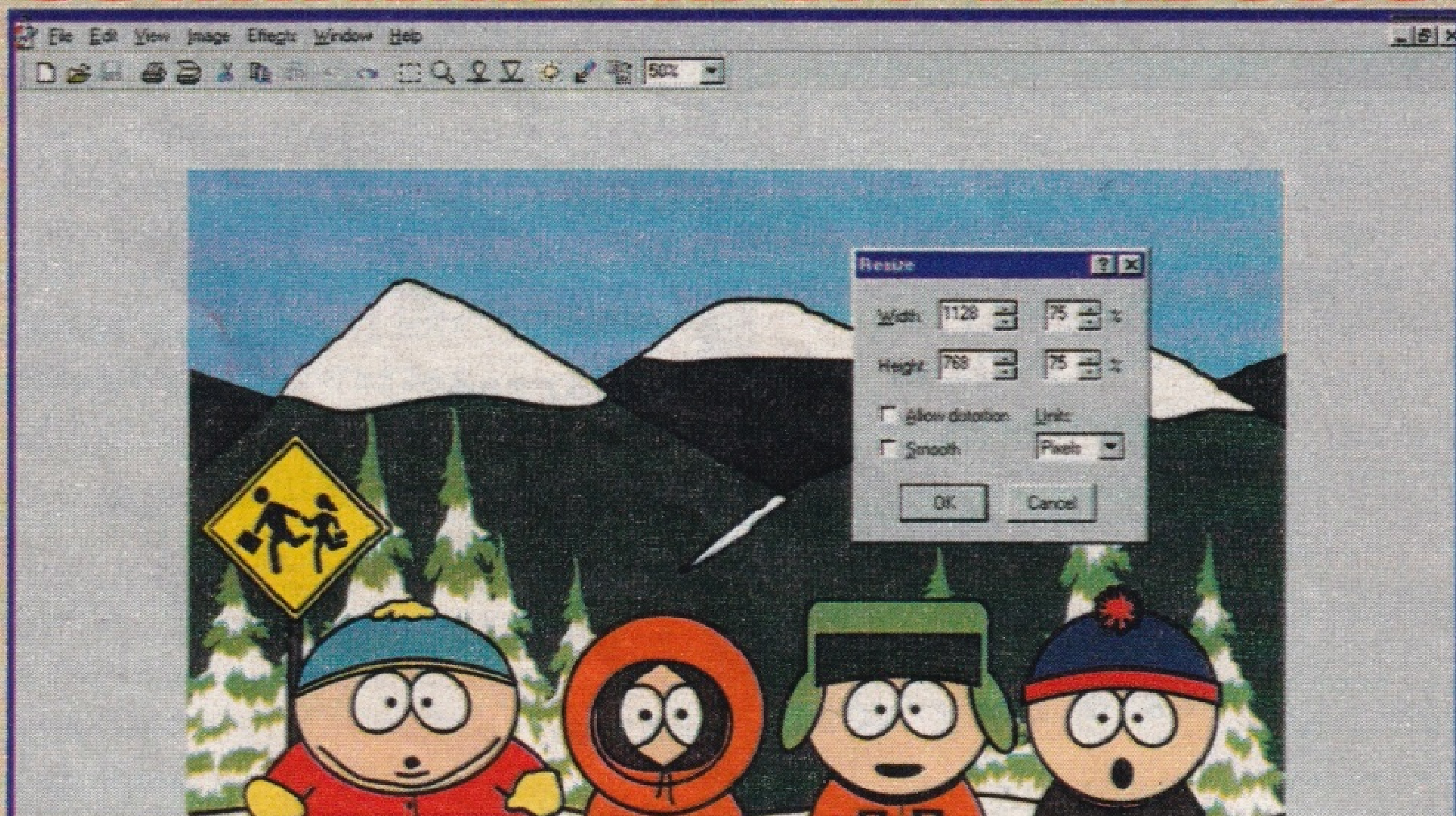
Koniec z nudnie wyglądającym ekranem! Z Kennym i spółką można nadać Windows całkiem dowcipną oprawę. Zalewie kilkoma kliknięciami wprowadzisz swoje ulubione motywy jako tapetę i ikonki

Zielone tło i blade ikony – standardowy wygląd Windows nie jest niczym interesującym. Dzięki motywom z komiksów, gier lub twojego ulubionego serialu, zmieni się on jednak nie do poznania.

W internecie na stronie **http://iol.freethemes.com** znajduje się mnóstwo gotowych zestawów ikon i tapet z bardzo różnorodnych tematów. Oczywiście największą przyjemność sprawia osobiste przygotowanie oprawy dla Windows. Można to zrobić praktycznie z każdym obrazkiem: rysowanym własnoręcznie, ściągniętym z Internetu czy też skanowanym.

Będziesz mógł zatem wykazać się kreatywnością. Przedstawione poniżej wyjaśnienia pokazują, jak samemu zmienić ikonki i tapetę w Windows.

USTAWIENIE TAPETY WINDOWS



Microsoft Photo Editor pozwala zmieniać wielkość obrazków. Najwygodniej podawać rozmiar w pikselach

● Tapeta jest dominującym elementem ekranu, dlatego jej wybór jest bardzo istotną sprawą. Nie może ona mieć zbyt intensywnych kolorów, gdyż wtedy będzie drażnić oczy.

● Obrazek na tapetę musi być zapisany w pliku BMP lub JPG. Tylko te dwa formaty wykorzystywane są jako źródło tła dla Windows. Uwaga! JPG można wykorzystać tylko wtedy, jeśli włączony jest Active Desktop.

● Zauważ, że ekran zachowuje stosunek szerokości do wysokości 1,33 do 1, stąd najlepsze są obrazki o takich właśnie proporcjach. Może to być również rysunek, któremu nie zaszkodzi rozciągnięcie lub zwężenie.

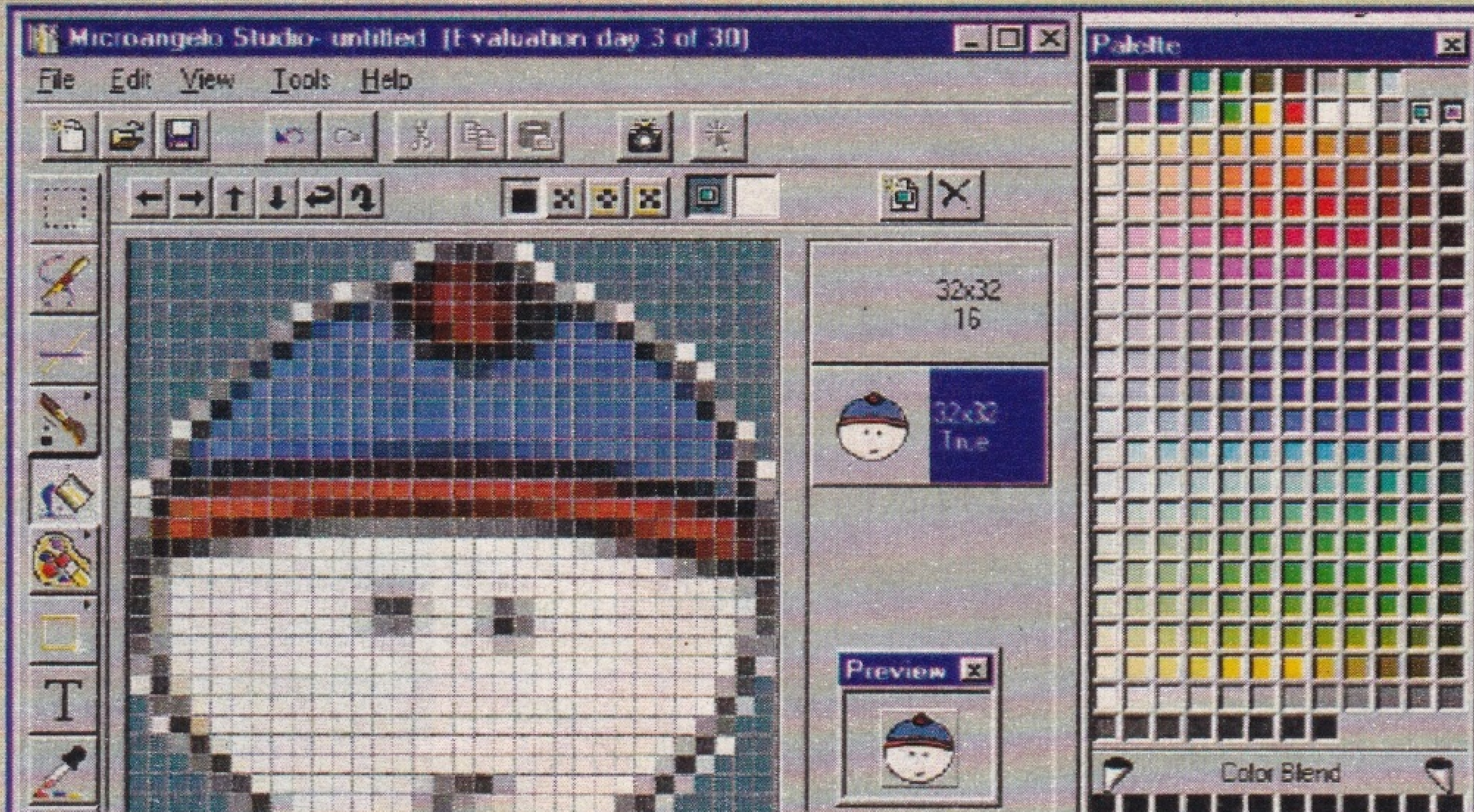
● Najlepsze efekty osiąga się, kiedy rozmiar obrazka zgadza się z wielkością ekranu. W zależności od ustawień („Właściwości": „Ekran" - „Ustawienia" - „Obszar ekranu") może to być np. 800x600 lub 1024x768 pikseli.

● Jeśli masz starszą wersję systemu Windows, to ustawienie tapety wymaga przetworzenia wybranego obrazka do rozmiarów twojego ekranu. Możesz tego dokonać przy pomocy jednego z wielu programów graficznych, takich jak Paint Shop Pro czy Microsoft Photo Editor. W nowszej wersji Windows nie ma konieczności przeróbki, gdyż masz możliwość automatycznego rozciągnięcia obrazka do żądanej wielkości ekranu.

● Aby wprowadzić tapetę musisz wywołać „Właściwości": „Ekran" z Panela Sterowania (w Win98 wystarczy kliknąć prawym klawiszem myszy na obszarze ekranu, a następnie wybrać „Właściwości"). Następniena zakładce „Tło", opcja „Przeglądaj...", odszukaj obrazek, który chcesz umieścić jako tło na ekranie. Przy pomocy opcji „Wyświetlaj" określasz, w jaki sposób obrazek ma być rozmieszczony na ekranie. Najlepiej wybrać pozycję „Rozciągnij".

● Inna droga na umieszczenie wybranego obrazka na pulpicie prowadzi przez program Paint, stanowiący element Windows. W Paint wywołując menu „Plik" należy wybrać opcję „Ustaw jako tapetę" i aktualnie otwarty obrazek natychmiast znajdzie się na pulpicie Windows.

OBRÓBKA NOWYCH IKONEK



Program Microangelo doskonale nadaje się do obróbki ikonek. Na razie buzia chłopca nie wygląda interesująco, ale to dopiero początek

● Różne ikonki np. „Kosz", „Mój Komputer" czy też „Moje Dokumenty" można ozdobić własnymi obrazkami. Dobrym programem do obrabiania ikonek jest Microangelo, który możesz znaleźć w Internetecie pod adresem **iol.freethemes.com** (download). Program można bezpłatnie użytkować przez 30 dni.

● Przy wyborze motywów ikon istotne jest, by dawały się one bez straty jakości pomniejszać i by można je było sprowadzić do kształtu kwadratu.

● Normalna wielkość ikon w Windows wynosi 32x32 piksele. Do takich zatem rozmiarów będzie trzeba przerobić wybrane motywy. Microangelo sam dokona takiej transformacji, jeśli jednak chcesz, możesz to wcześniej zrobić osobiście przy pomocy jednego z programów graficznych (zob. ramka obok).

● By obrazek można było zamienić w ikonkę, musi on być zapisany w formacie BMP.

● Z pakietu programów Microangelo uruchom program „Studio". W menu „Tools" – „New Image Format" ustaw opcję „True Color".

● Teraz, wybierając „Edit" – „Open Bitmap as image", możesz wczytać wybrany motyw.

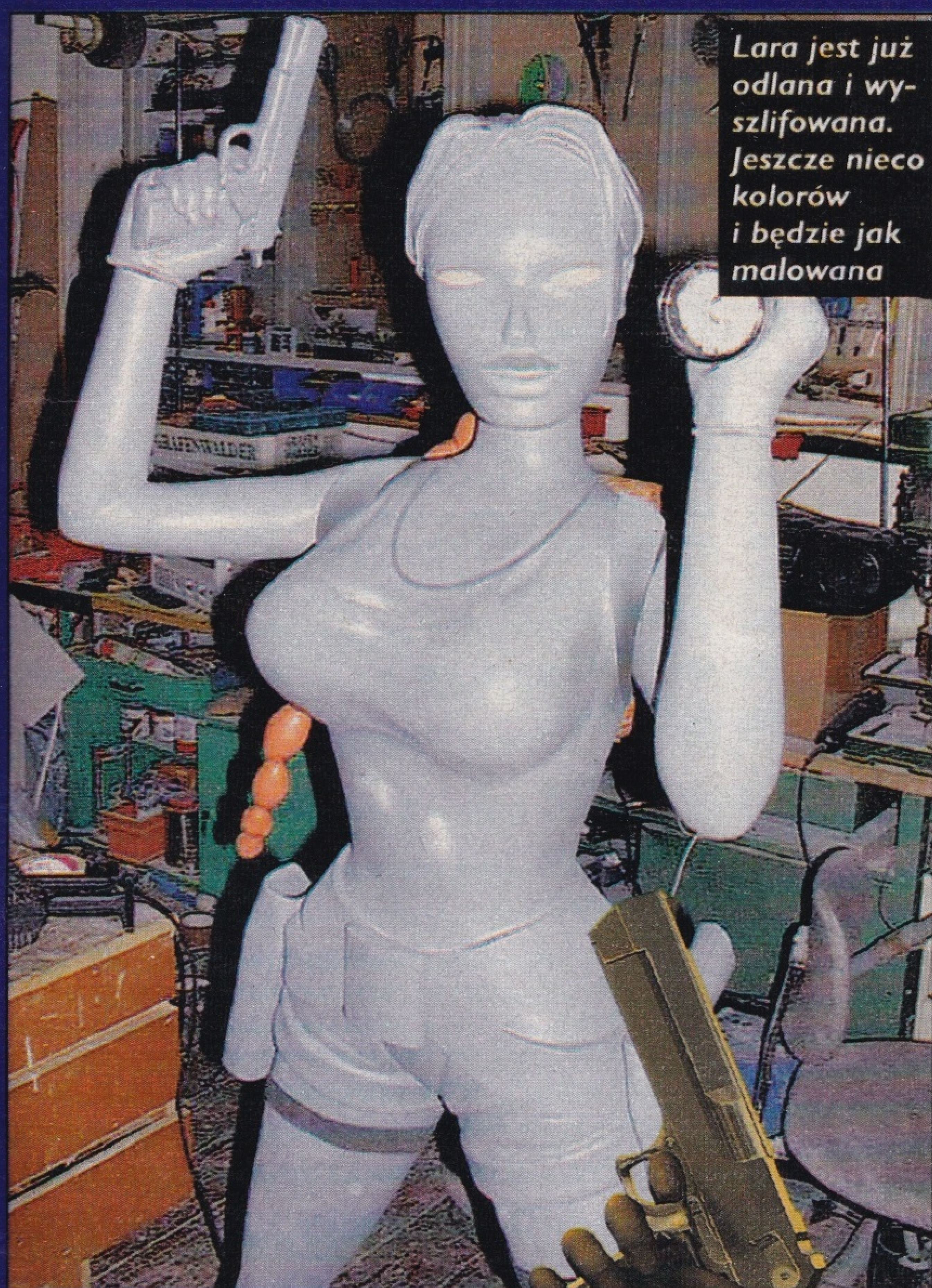
● Przy pomocy dostępnych w programie narzędzi możesz swoją ikonkę nieco zmienić. Możesz również spróbować namalować własny obrazek, ale uzyskanie efektu, jaki osiąga się przy wykorzystaniu gotowej grafiki, jest bardzo trudne.

● Zapisz obrazek w formacie z rozszerzeniem „ico".

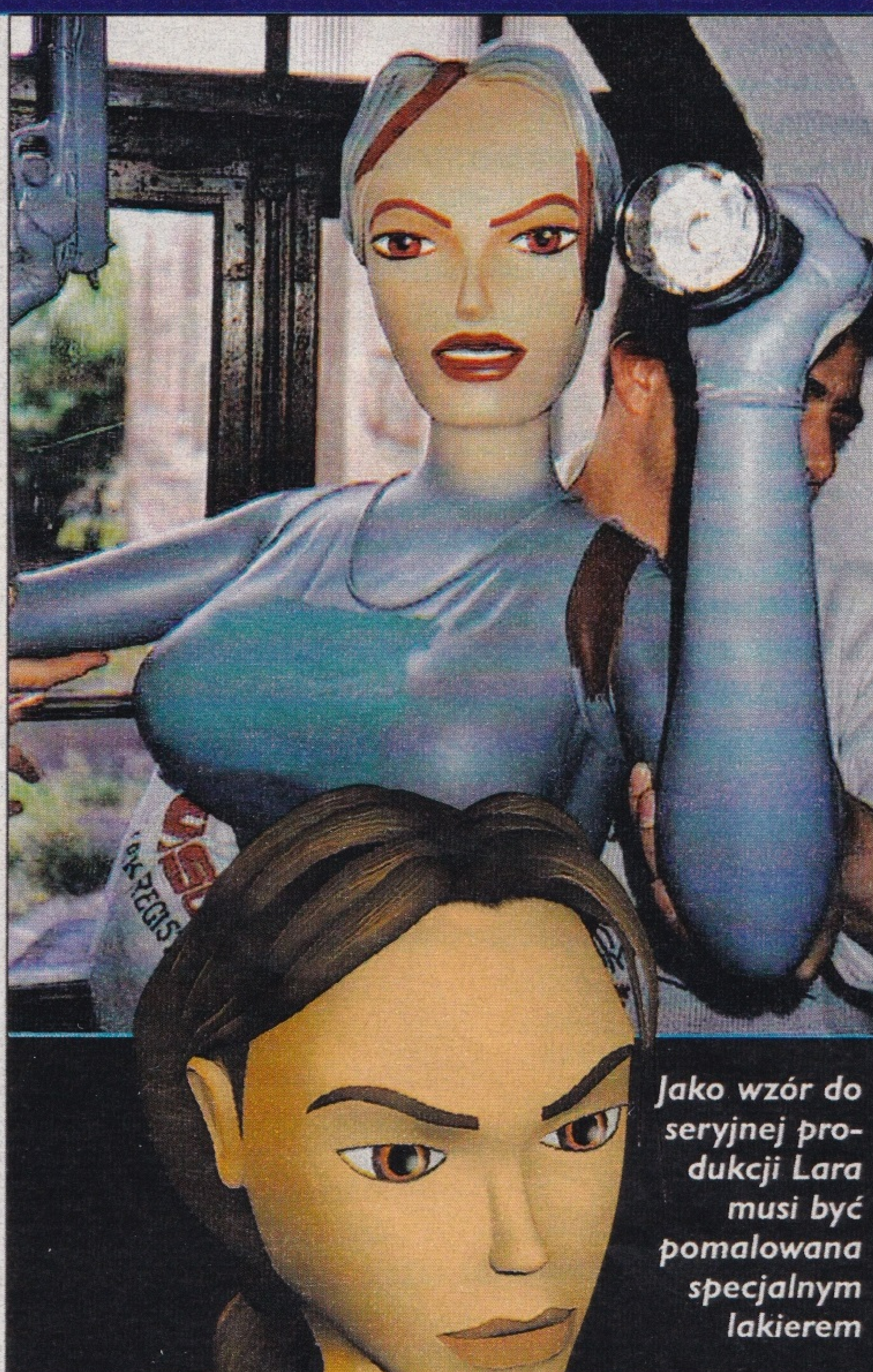
● Wywołaj „Właściwości ekranu". Na zakładce „Efekty", gdzie znajdują się ikony pulpitu, wskaż jedną z nich i wybierz „Zmień ikonę". W ten sposób możesz przyporządkować jej obrazek, który wcześniej zapisałeś.

● W podobny sposób możesz zmieniać ikony dla każdego ze skrótów na pulpicie lub w menu „Start". Wystarczy wskazać dany obiekt, kliknąć prawym klawiszem myszy, a następnie wybrać „Właściwości". Na zakładce „Skrót" użyj opcji „Zmień ikonę".

Tekst: Christiane Strobel



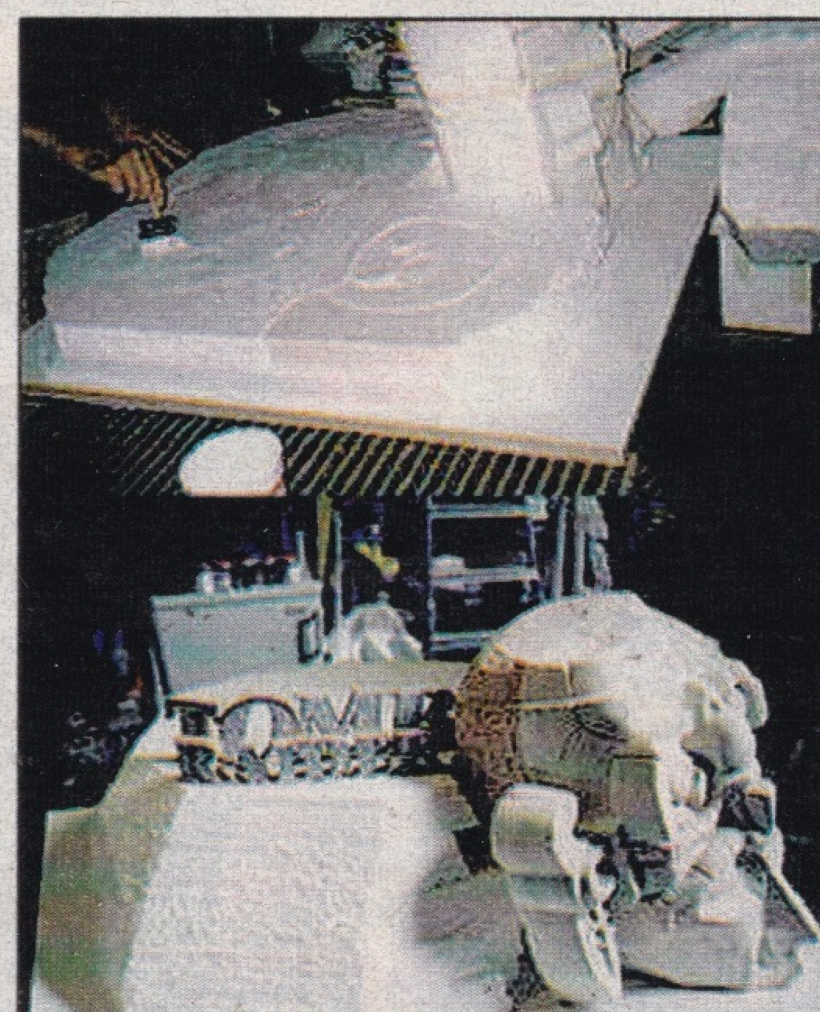
Lara jest już odlana i wyszlifowana. Jeszcze nieco kolorów i będzie jak malowana



Jako wzór do seryjnej produkcji Lara musi być pomalowana specjalnym lakierem



Oto jak bierze się pierwsze wymiary z lalki naturalnej wielkości. Hej! Precz z łapami!



Wśród różnych materiałów do produkcji figur z gier wykorzystywany jest m.in. specjalny rodzaj styropianu. Jest on najlepszy do produkcji dużych postaci

LARA
ZUPEŁNIE JAK ŻYWA



Kolejna odsłona Lary, tym razem w formie plastikowego odlewu

Poza bohaterki, w której pojawiła się ona na opakowaniu TOMB RAIDER 4, posłużyła jako wzór dla wspaniałej figury naturalnej wielkości

Chyba każdy chciałby mieć w pokoju figurę swojego ulubionego bohatera z gry. Twórcy z OMOX potrafią zrobić nawet Larę...

Być może widziałeś kiedyś naturalnej wielkości figurę Rogatego Rozpruwacza. Została ona sprowadzona do Polski z okazji premiery gry DUNGEON KEEPER 2 i na wszystkich zrobiła bardzo duże wrażenie. Wtedy też wiele osób zaczęło marzyć... A gdyby tak zrobić Larę? Okazuje się, że jest to możliwe! Nie oznacza to oczywiście, że zadanie jest łatwe. Specjaliści z Oxmox, jednego z najlepszych studiów modelarskich, znajdującego się w Kolonii, zdradzili specjalnie dla CLICKA! tajniki powstawania figur z gier. Kolejne etapy powstawania Lary Croft widać na zdjęciach. **Okazało się, że na powstanie takiej wspaniałej figury potrzeba w sumie aż około 1000 godzin.** Dopiero wtedy może ona posłużyć jako prototyp do seryjnej produkcji. Ogromny nakład pracy niezbędny do wykonania modelu i jej czasochłonność wynika z dbałości o szczegóły.

Kolejne projekty Oxmox zapowiadają się równie imponująco, jak Lara. Mają powstać m.in. bohaterowie z RESIDENT EVIL 3, czy główna postać z ZELDA: OCARINA OF TIME.

Szkoda tylko, że takie figury można podziwiać w Polsce tylko w czasie premier gier lub na stronie Oxmoxu (www.studio-oxmox.de). Gdyby tak można mieć na własność figurę Lary...







Również te modele pochodzą ze studia Oxmox. Rogacz z DUNGEON KEEPER, Raziel – bohater gry SOUL REAVER oraz bardzo dobrze znana pierwsza statuetka Lary. Wszyscy wyglądają jak żywi, również twórcy figur (po lewej, na dole)

Tekst: Christian Müller

Działka na Księżycu



Czego to ludzie nie wymyślą... Można zaakceptować chęć kupienia działek na Księżycu, trudno jednak pojąć, dlaczego ktoś pisze przewodnik po miejscach, w których nigdy nie był

„To niewielki krok dla człowieka, ale olbrzymi dla całej ludzkości" – to słowa Neila Armstronga, pierwszego człowieka na Księżycu. Od tego momentu minęło jednak sporo czasu i dzisiaj możesz kupić sobie działkę na Księżycu!

Wyobraź sobie, że spacerując ulicami swojego miasta, natknąłeś się na kawiarenkę o zadziwiającej nazwie „Baza księżycowa". Zaciekawiony, wchodzisz do środka. Na pierwszy rzut oka – nic nadzwyczajnego. Podłużny stół, przy barze kilkunastu gości popijających kawę lub piwo i rozmawiających. „Tak mógłby wyglądać każdy bar", myślisz, gdy nagle zaczynają do ciebie docierać fragmenty rozmów gości. „Moja działka jest położona tak, że można ją spokojnie zobaczyć w nocy z Ziemi". „A moja zaczyna się na zboczu krateru Kopernika, na północ od miejsca lądowania Apollo-11". Zaraz, zaraz, jaki krater Kopernika? Ci ludzie chyba powariowali. Przecież to na Księżycu!

Kup pan Księżyc

Nikt nie może mieć tam działki! O czym oni mówią? Zaintrygowany, zaczynasz dokładnie wypytywać się ludzi o szczegóły i już po chwili wszystko staje się jasne. Trafiłeś do jednego z tych nielicznych miejsc na świecie, gdzie spotykają się ludzie naprawdę posiadający fragment Księżyca na własność. Niektórzy z nich są fantastami, pragnącymi zrealizować swoje marzenia. Inni – to ludzie twardo stąpający po ziemi, ale wszystkich łączy jedna pasja i miłość – Srebrny Glob.

Szaleństwo związane z kupowaniem działek na Księżycu zapoczątkował Dennis Hope (patrz ramka obok). Cały czas nie jest jednak jasne, czy może on sprzedawać ziemię na Srebrnym Globie. Dla przeciętnego klienta status prawny Księżyca nie jest jednak ważny. To Dennis jako pierwszy wykupił jego powierzchnię i na razie całkowicie legalnie ją sprzedaje. Cena sporego fragmentu Srebrnego Globu nie jest zbyt wygórowana, a dzięki Internetowi każdy może skontaktować się z „ambasadą księżyca". Nawet ty, jeśli chcesz, możesz kupić sobie kawałek księżycowej ziemi. Oczywiście na razie swoją własność będziesz musiał podziwiać przez teleskop, gdyż musi jeszcze minąć trochę czasu, zanim osoby prywatne zaczną latać w kosmos. Jednak zawsze możesz pochwalić się kolegom, że kawałek nieba należy do ciebie.

Szybko okazało się, że chętnych do posiadania własnego miejsca na Księżycu jest całkiem sporo. Nic dziwnego. Już niedługo na Ziemi zrobi się ciasno. Do tego posiadanie wspaniałych domów w najmodniejszych miejscach na świecie już na nikim nie robi dużego wrażenia. Całe szczęście nauka czyni tak duże postępy, że wkrótce podróż na Księżyc nie będzie stanowiła problemu.

Jeżeli jednak i ty zapragniesz zostać właścicielem pięknie położonego terenu na Srebnym Globie, to musisz pamiętać o kilku ważnych rzeczach. Na samym początku może bowiem wydawać ci się, że cała inwestycja nie będzie kosztowała tak dużo. Uważaj! To mogą być tylko pozory. Pewnego dnia nie wystarczy ci przecież samo poczucie posiadania poletka księżycowej ziemi.

Którędy na Księżyc

Przecież prędzej czy później będziesz chciał zobaczyć, jaki widok rozciąga się z twojej posiadłości. **Będziesz więc musiał zarezerwować sobie miejsce w promie kosmicznym, który cię tam zabierze.** Co prawda, jeszcze nikt nie organizuje lotów w kosmos dla prywatnych osób, ale być może już za kilka lat wycieczki na Księżyc będą na porządku dziennym. Wyobraź sobie tylko, jakie wtedy powstaną gigantyczne kolejki! Żeby uniknąć straty czasu, możesz już teraz zarezerwować bilety na prom kosmiczny. Niestety, najbliższe biuro



Wycieczkę na Księżyc można odbyć nie ruszając się z domowego fotela. Wystarczy posłuchać płyty „Dark Side Of The Moon" zespołu Pink Floyd

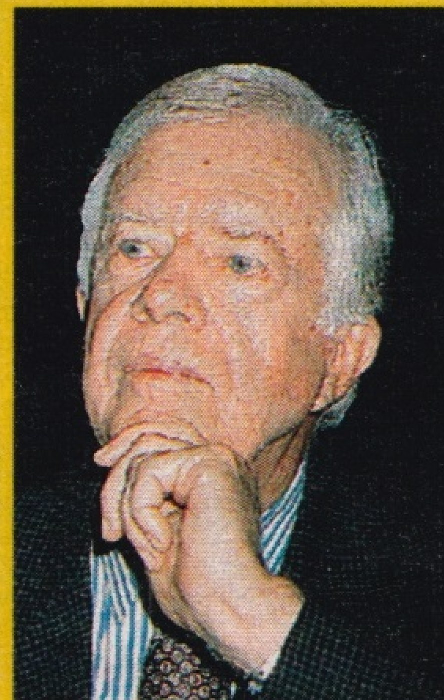
Sławni i bogaci na Srebrnym Globie



Nicole Kidman
Nicole dostała od swojego ukochanego „gwiazdkę" z nieba. Tom Cruise kupił jej kawałek Księżyca



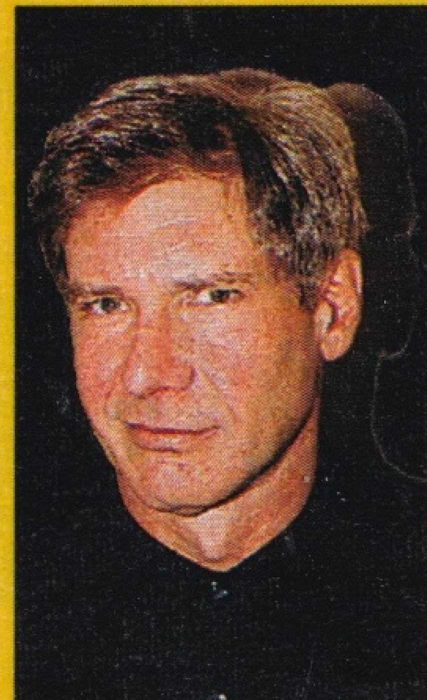
Tom Hanks
Po tym, jak Tom zagrał w filmie „Apollo 13", postanowił zainwestować w działkę na Księżycu



Jimmy Carter
Jako prezydent USA nadzorował program badań kosmicznych. Jak stwierdził, chętnie odwiedziłby Księżyc



Meg Ryan
Meg nie ma ostatnio szczęścia w miłości. Być może na księżycowej działce pozna miłego chłopaka

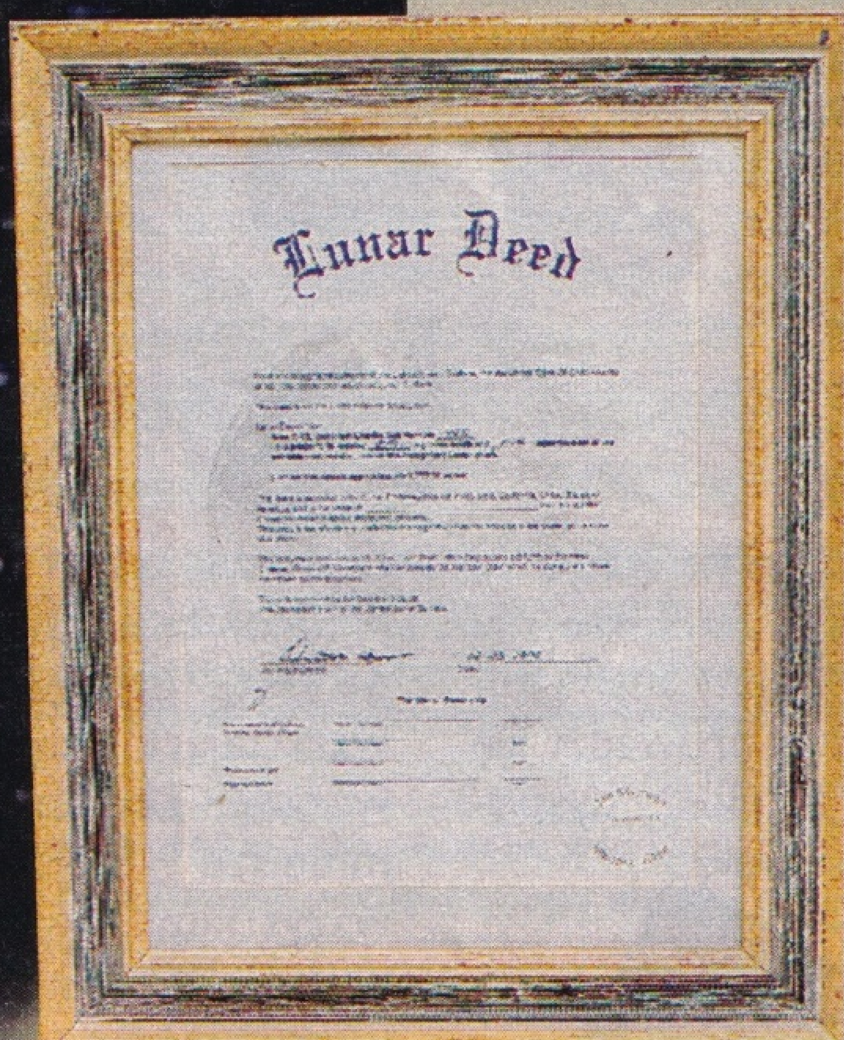


Harrison Ford
Jako Han Solo walczył w kosmosie ze złem. Twierdzi, że swojej działki będzie strzegł równie pilnie

podróży kosmicznych, to biuro Thomasa Cooka z siedzibą we Frankfurcie nad Menem. Co prawda to dość daleko (środkowo–zachodnia część Niemiec), ale czego nie robi się dla spełnienia marzeń!

Zanim jednak wyruszysz w upragnioną podróż na Księżyc, powinieneś zaopatrzyć się w przewodnik dla księżycowych turystów. W końcu nie chcesz chyba nieopatrznie wtargnąć na działkę, np. Harrisona Forda? Wycieczkowicze z Polski niestety nie są w najlepszej sytuacji. Jeżeli znasz język obcy, możesz skorzystać z przewodnika Wernera Kustenmachera. Autor odpowiada w nim na wszystkie najważniejsze pytania, mogące nasunąć się w trakcie takiej wycieczki. Oczywiście odpowiedzi należy traktować z lekkim przymrużeniem oka, ponieważ autor również nigdy nie odwiedził Srebrnego Globu.

Zanim udasz się na upragniony wypoczynek na swoją działkę, powinieneś wprawić się w odpowiedni nastrój. Świetnie nadaje się do tego np. bardzo dobra płyta „Dark Side of the Moon" zespołu Pink Floyd.



Tak właśnie wygląda umowa, potwierdzająca zakup kawałka ziemi na Księżycu. Oprawiona w ładne ramki, może na razie służyć jako ozdoba pokoju gościnnego lub biura

Historia genialnego kupca

Kiedy po raz pierwszy słyszy się o sprzedawaniu działek na Księżycu, od razu powstaje pewne pytanie. Kto może handlować kawałkami Srebrnego Globu? Czyżby do ziemskiego handlu przyłączyli się przedstawiciele innej cywilizacji?

Odpowiedź na to pytanie niestety nie jest oryginalna. **Otóż w roku 1984 do urzędu w San Francisco wszedł Amerykanin Dennis Hope. Wyszedł jako właściciel powierzchni Księżyca.** Oczywiście pojawia się wątpliwość, czy można ot tak kupić sobie jakieś ciało niebieskie. Reguluje to specjalne rozporządzenie ONZ z roku 1967, powszechnie znane jako „Space Treaty". Artykuł drugi tego dokumentu mówi: „Miejsca znajdujące się poza Ziemią, w tym Księżyc, nie mogą poprzez ogłoszenie ich podległości, ani w żaden inny sposób stać się częścią jakiegokolwiek narodu". Dennis ma na ten temat własne zdanie: „Artykuł 2 mówi, że Księżyc nie może należeć do żadnego narodu. Nie ma tam ani słowa o osobach prywatnych. Jest to luka w ustawie, którą ja wykorzystałem". ONZ próbowało załatać tę dziurę w prawie poprzez kolejne rozporządzenie z 1984 r., w którym zabraniano posiadania ciał niebieskich również osobom prywatnym, ale podpisało je tylko sześć spośród 185 krajów członkowskich.

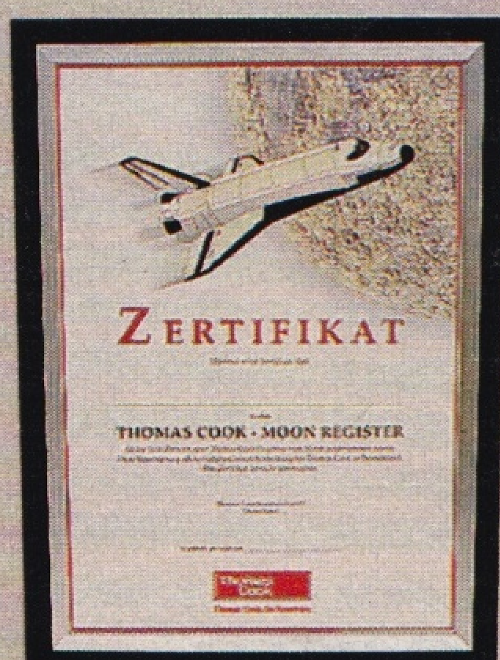
Dennis postanowił podzielić powierzchnię Księżyca i sprzedawać poszczególne fragmenty każdemu zainteresowanemu. Ponieważ nie ma tam zbyt wiele surowców mineralnych i innych naturalnych bogactw, nikt nie protestuje. **Do tej pory udało się sprzedać ponad 50000 działek.** Wśród kupujących znalazło się m.in. dwóch byłych prezydentów USA: Ronald Reagan i Jimmy Carter. Oprócz nich jeszcze około czterysta sławnych osób posiada własny kawałek Księżyca. Cena jednej działki to około 16 dolarów! Za takie pieniądze kupuje się teren wielkości Manhattanu. Każdy kupujący otrzymuje certyfikat własności oraz specjalną kartę, na której podane są współrzędne działki. Dennis Hope uważnie pilnuje, aby żaden kawałek nie został sprzedany dwa razy. Wszystkie sprzedane parcele znajdują się po widocznej z Ziemi stronie Księżyca, dzięki czemu w bezchmurną noc można obejrzeć swoją własność przez teleskop. Pod internetowym adresem: **www.lunarembassy.com** każdy może zarezerwować dla siebie kawałek nieba (działki na Księżycu, Marsie, Wenus, księżycu Jupitera).

Działki sprzedawane przez Dennisa są olbrzymie. Dlatego też w Internecie powstały specjalne firmy księżycowe, które załatwiają swoim klientom mniejsze parcele. **Na terenie o wielkości choćby jednej dziesiątej działki proponowanej przez właściciela Księżyca i tak spokojnie można by zmieścić 100 boisk.** Prawo amerykańskie faktycznie pozwala Dennisowi na dokonywanie podobnych operacji. Pojawia się jednak pytanie: czy wystarcza ono do tego, żeby ktoś mógł zostać właścicielem Księżyca? Pomimo tego, że to Amerykanie jako pierwsi tam stanęli, a on był pierwszym, który wpadł na pomysł posiadania Księżyca, Dennis nie chce korzystać jedynie z prawa pierwszeństwa i stara się zalegalizować zakup Srebrnego Globu. Dokumenty uzasadniające jego roszczenia do powierzchni Księżyca wysłał do urzędów kilku państw, a także do ONZ. Do tej pory jednak nikt nie przysłał mu żadnej oficjalnej odpowiedzi.

Nie należy sądzić, że Dennis dzięki zarządzaniu Księżycem stał się od milionerem. Łatwo jest policzyć, że 50 tys. działek razy 16 dolarów podzielone przez 19 lat, to wcale nie są kosmiczne pieniądze.



Najważniejsze to mieć pomysł! Dennis Hope (po pr.) wykorzystał lukę w prawie



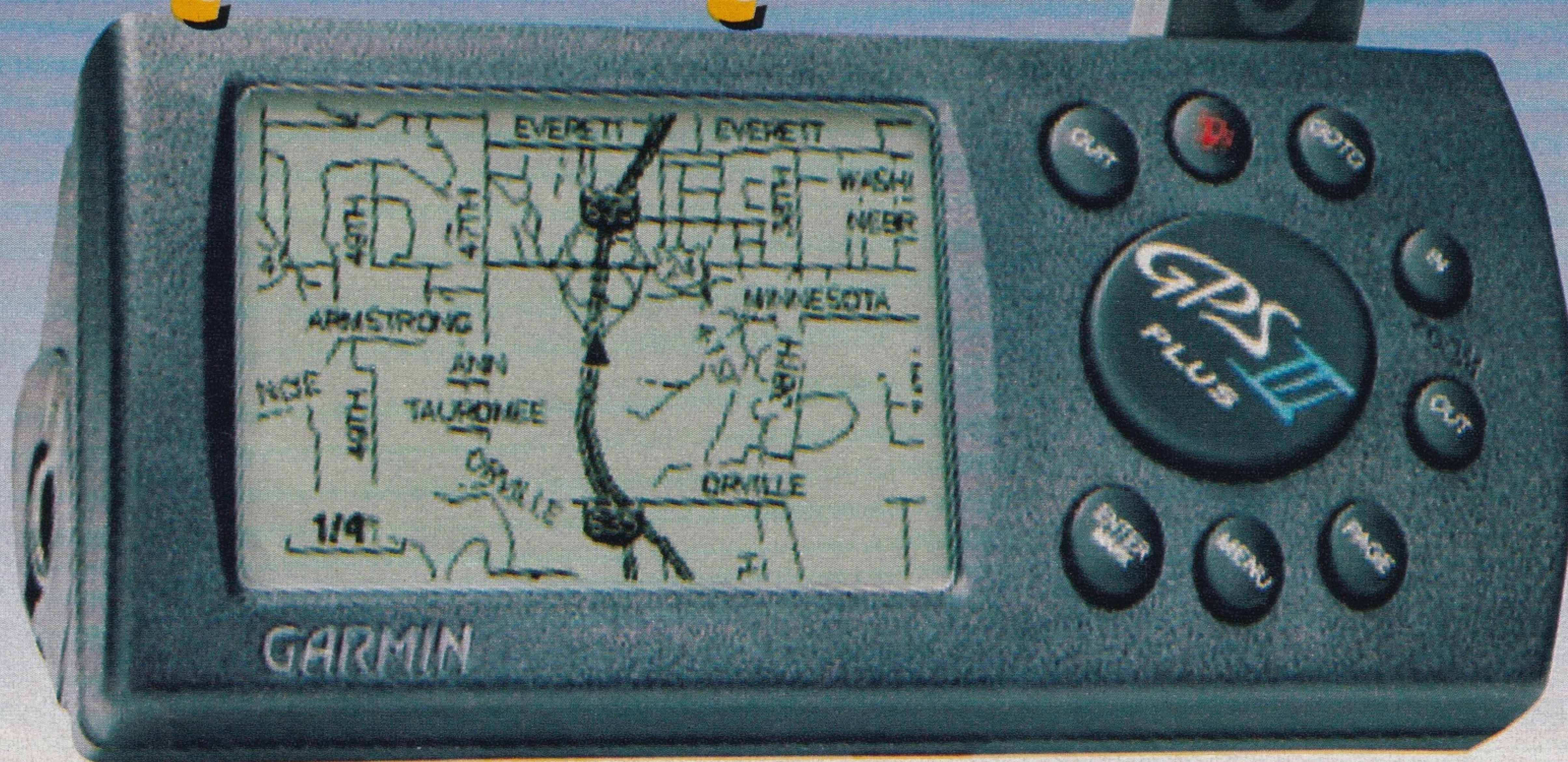
Bez biletu na prom kosmiczny nie dostaniesz się na Księżyc. Chyba, że będziesz chciał zostać gwiezdnym pasażerem na gapę



Na pierwszy rzut oka to normalny globus. Przedstawia jednak Księżyc

Tekst: Elisabeth Reisch, Zdjęcia: Science Photo Library, Kay Blaschke (9); A Gallo/Retna Ltd. (2); H. Langdon, T. Calder / Shooting Star; G. De Guire / LFI/GDG; Sudwest-Verlag; Celebrity (2); EMI Electrola, Ilustracje: Horst Kolodziejczyk

GPS znajdzie cię wszędzie



Postęp techniczny nieubłaganie wdarł się do wszystkich dziedzin życia. Jeszcze do niedawna jedynie nawigacja była odporna na niepohamowaną falę komputeryzacji

Jeśli wyznaczałeś kiedyś własne współrzędne geograficzne, wiesz dobrze jaka to żmudna czynność. Aby zrobić to dokładnie, potrzebne są przyrządy astronomiczne, mapy i dużo wolnego czasu. O wyznaczaniu pozycji w pędzącym pociągu można jedynie pomarzyć. Nawet jeśli dysponowałbyś współrzędnymi wyjściowymi, kompasem i prędkościomierzem, to i tak zabraknie ci czasu na obliczenia. Podobne problemy mieli także amerykańscy wojskowi. Aby pomóc w ich rozwiązaniu, opracowano Global Positioning System – Globalny System Pozycyjny – w skrócie GPS. **Dzięki niemu można bardzo precyzyjnie określić swoje położenie, tzn. szerokość i długość geograficzną oraz wysokość nad poziomem morza.** Pierwsze projekty systemów nawigacyjnych wykorzystujących satelity pojawiły się pod koniec lat 70-tych. Na ich realizację trzeba było jednak poczekać ponad 5 lat. Wtedy rozpoczęto budowę systemu NAVISTAR – GPS armii amerykańskiej. W pełni ukończono go stosunkowo niedawno, bo dopiero w 1995 roku. Stosowano go jednak już znacznie wcześniej. **Prawdziwy chrzest bojowy przeszedł podczas wojny w Zatoce Perskiej w 1991.** Walczący tam Amerykanie posiadali ponad 5000 odbiorników. Montowano je w samolotach, czołgach i na statkach. To właśnie dzięki nim żołnierze nie pogubili się na pustyni i pokonali wojska Saddama. Obecnie prowadzi się starania, aby każdy z żołnierzy dysponował własnym, nie wiele większym od komórki, odbiornikiem.

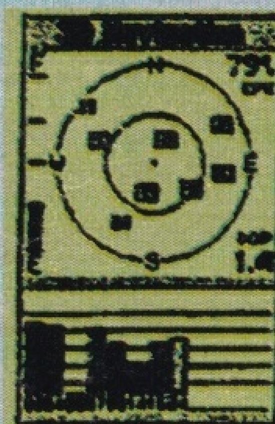
Oprogramowanie

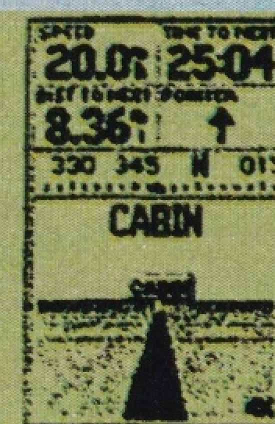
Okazuje się, że nie tylko komputer bez oprogramowania stanowi jedynie elegancki gadżet. To samo dotyczy także GPS-ów, które w wersji standardowej potrafią tylko mniej lub bardziej precyzyjnie określać położenie. Pełnia ich możliwości ujawnia się dopiero po wczytaniu dodatkowego (i co ważniejsze – drogiego) programu. Producenci oferują wiele niestandardowych aplikacji.

● **MAPA ŚWIATA** jest czymś w rodzaju komputerowego atlasu świata. Dzięki niemu możemy przeglądać mapę dowolnego regionu, a następnie, utworzywszy zestaw wybranych map, przesłać je do urządzenia GPS.

● **DODATKOWE MAPY PAŃSTW** zawierają dużo bardziej precyzyjne informacje, np. przebieg dróg, autostrad, linii kolejowych. Poza tym znajdziesz tu dokładne mapy miast, na których zaznaczono między innymi: urzędy, lotniska, dworce kolejowe, muzea, itp.

Oczywiście należy pamiętać, że nie wszystkie GPS-y pozwalają na doczytywanie oprogramowania. Poza tym na rynku brakuje jeszcze programów z dokładnymi mapami Europy Centralnej i Polski.



Wyświetlacz urządzenia pokazuje całe mnóstwo pożytecznych danych: stan satelitów, kompas, położenie czy kierunek ruchu

INFO

GPS kontra GLONASS

Nie tylko Stany Zjednoczone posiadają system nawigacyjny o globalnym zasięgu. Odpowiednikiem GPS jest rosyjski GLONASS. Na początku swej kariery miał on być przeznaczony wyłącznie dla wojska, ale kłopoty finansowe wymusiły jednak jego upowszechnienie. Ma to umożliwić zdobycie środków, które pozwolą skompletować wszystkie z potrzebnych 24 satelitów. W przyszłości istnienie dwóch niezależnych systemów ma umożliwić zbudowanie jeszcze dokładniejszego odbiornika dwusystemowego. Potrzebne jest tylko porozumienie obydwu operatorów, na które niestety w najbliższym czasie się nie zanosi.

Pogoda niestraszna...

Z racji na swoje militarne przeznaczenie GPS-y zwykle posiadają hermetyczne obudowy, zabezpieczające delikatną elektronikę przed wpływem wody, kurzu czy śniegu. Dzięki temu bez obaw można korzystać z urządzenia zarówno na wakacjach w Afryce, jak i podczas zimowego wypocynku w Alpach. Również pogoda nie ma wpływu na funkcjonowanie GPS. Większy problem mogą natomiast stanowić wszelkie pochłaniające sygnał radiowy przeszkody, położone pomiędzy anteną GPS, a nadajnikiem satelity. Jeśli więc jesteś amatorem-grotołazem, to na nic ci ta cała nowoczesna technika.

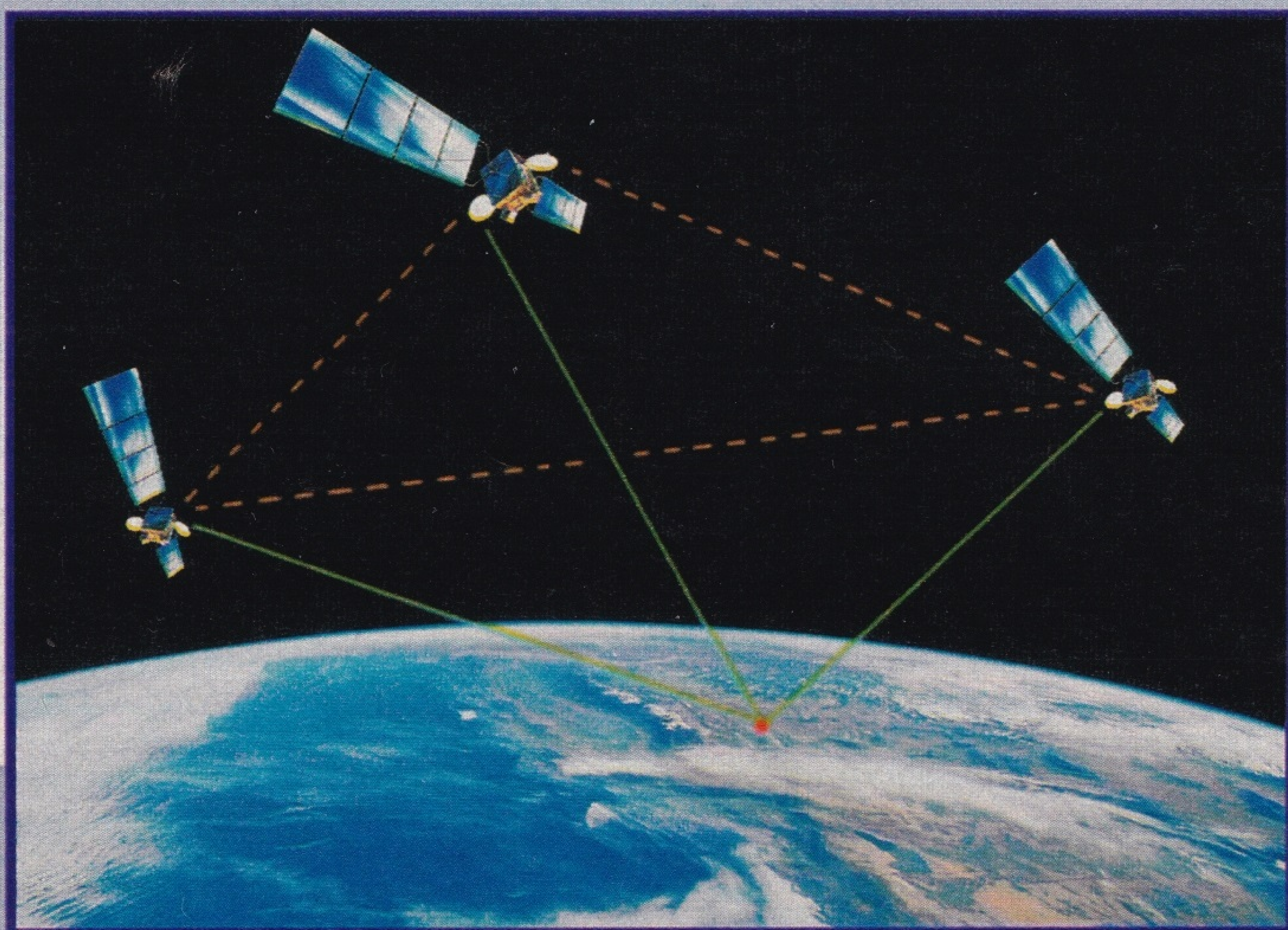
Urządzenia GPS oddają także nieocenione usługi w kartografii, geodezji i transporcie. Ich ciągle wzrastająca popularność powoduje, że stają się coraz mniejsze i lżejsze, a przede wszystkim tańsze. Obserwując ogromne rozpowszechnienie telefonów komórkowych, można mieć nadzieję, że wkrótce odbiorniki GPS staną się równie popularne. Ich rozpowszechnienie znacznie ułatwiłoby nam wszystkim życie.



Ten model odbiornika GPS świetnie nadaje się do wykorzystania w samochodzie. Zamocowany na desce przy kierownicy pomoże odnaleźć drogę

Jak to wszystko działa?

System NAVISTAR składa się z trzech segmentów: satelitarnego, kontroli i użytkownika. **Część satelitarną tworzą 24 satelity umieszczone na wysokości 20200 km.** Gdyby nie ta odległość, to z dowolnego punktu Ziemi mógłbyś dojrzeć przynajmniej pięć z nich. Każdy satelita ma na swoim pokładzie 4 zegary atomowe, korygujące poprawność wysyłanego sygnału z dokładnością do ułamków sekundy. Obecnie nie znamy dokładniejszego sposobu pomiaru czasu. Każdy satelita wysyła specyficzny dla siebie sygnał identyfikacyjny. Część odpowiedzialna za kontrolę to 5, rozrzuconych po całym świecie, stacji sprawdzających czy satelity przypadkiem nie zboczyły z kursu. Segment użytkownika to po prostu ludzie posiadający odbiorniki. **Korzystając z sygnałów wysyłanych przez satelity wyznaczają one pozycję, wysokość na której się znajdujesz, prędkość oraz bardzo dokładny czas.** Do pełnego odczytu tych czterech wartości potrzebne są tylko cztery satelity, pozostałe wpływają na dokładność odczytu. Istnieją dwa podstawowe rodzaje odbiorników GPS: wojskowe i cywilne (różnią się częstotliwością, na której pracują). Te które możesz nabyć w sklepie mają celowo wprowadzony błąd, ograniczający ich dokładność do ok. 100 m. Ma to uniemożliwić zastosowanie ogólno dostępnych odbiorników do celów wojskowych czy terrorystycznych. **Korzystając z odbiornika wojskowego można określić swoją pozycję z dokładnością do kilku metrów.** Niestety, nie jest tak prosto zostać jego właścicielem.



Dysponując danymi z systemu satelitarnego można dokładnie określić położenie każdego obiektu, znajdującego się na naszej planecie

GPS i samochody

Najpopularniejszym motoryzacyjnym zastosowaniem nawigacji satelitarnej są systemy śledzenia pojazdów. Jeśli zdecydujesz się zabezpieczyć swój samochód w taki sposób, firma do której się zwrócisz, zamontuje w nim odbiornik GPS połączony ze specjalnym telefonem komórkowym. **Gdy ktoś ukradnie ci Twoje ukochane auto wystarczy, że zadzwonisz do centrali zarządzającej, a jej pracownik połączy się z odbiornikiem GPS aby odczytać jego współrzędne geograficzne.** Po ich otrzymaniu określi miejsce postoju auta z dokładnością do kilku metrów. Teraz trzeba już tylko zawiadomić policję, gdzie znajduje się samochód. Oczywiście takie urządzenia są dosyć drogie, więc raczej nie ma sensu instalować ich w piętnastoletnim maluchu... Coraz częściej systemy nawigacji satelitarnej w samochodach montuje się seryjnie, łącząc je z elektronicznymi mapami. Sterujący całością komputer wyświetla kierowcy na niewielkim monitorze, umieszczonym na desce rozdzielczej, zaplanowaną trasę lub odległość od celu podróży. **W przyszłości planuje się zastosowanie GPS do automatycznego sterowania samochodami.** Wyobraź to sobie: wsiadasz, podajesz adres, a resztą zajmuje się wyłącznie komputer. To rozwiązanie nie spodoba się jednak ludziom lubiącym samemu prowadzić samochód!

Podręczna mapa

Najnowsze modele GPS oferują znacznie więcej funkcji, niż tylko proste określanie położenia użytkownika. **Do dyspozycji masz też np. bardzo dokładne mapy poszczególnych krajów, wraz z zaznaczonymi szlakami komunikacyjnymi, liniami kolejowymi, miastami czy nawet rzekami i jeziorami.** Dla osób, które spędzają wiele czasu jeżdżąc po stałych trasach (np. kierowcy autobusów wycieczkowych czy TIR-ów) przydatne może być zapisywanie w pamięci urządzenia kilku dróg. Od tego momentu urządzenie samo będzie informowało, np. na którym skrzyżowaniu należy skręcić.

Ulica po ulicy...

Inną przydatną funkcją jest możliwość wprowadzenia do urządzenia szczegółowych danych dotyczących np. miasta, w którym przebywasz. Dzięki temu GPS zamienia się w bardzo dokładną mapę, pokazującą nie tylko nazwy czy numery ulic, ale i nazwy instytucji mieszczących się w danym gmachu, a nawet numery telefonów czy kod pocztowy!

Ogromne możliwości

Dzięki wykorzystaniu złącza RS232, niektóre GPS potrafią współpracować z komputerem. **Korzystając z czytnika CD-ROM w twoim PC oraz specjalnych płyt z oprogramowaniem możesz „nauczyć" GPS nowych funkcji lub wczytać do jego pamięci dodatkowe mapy, przebieg dróg i inne dane.** Możesz też dodawać własne informacje do standardowych map, np. lokalizacje stacji benzynowych lub moteli przy trasie, którą jeździsz.



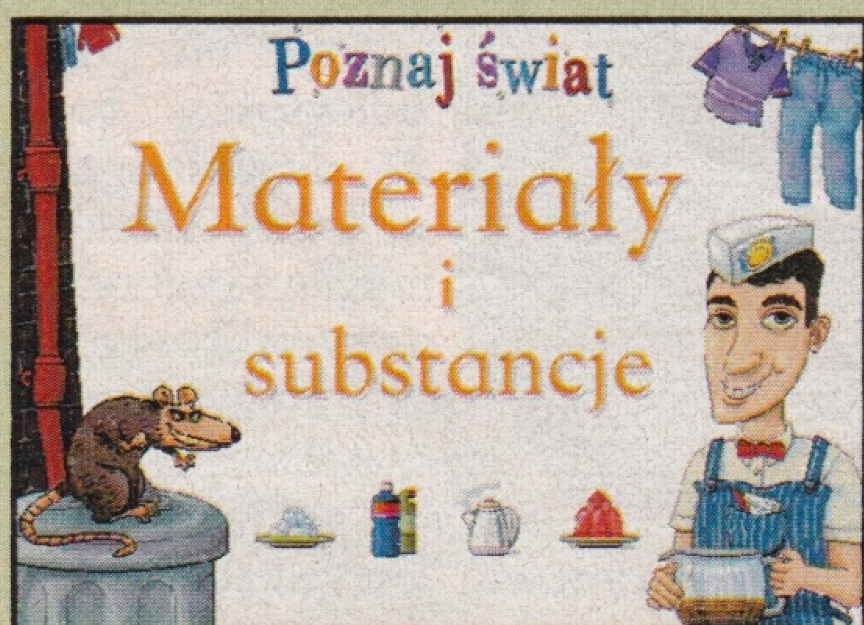
To też jest GPS! Kolorowa obudowa kryje całkiem poważne urządzenie

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Jacek „JacK" Goliatowski, zdjęcia: East News, Excel Systemy Nawigacyjne (www.excelsys.com.pl)

NOWOŚCI

Poznaj Świat
nie ruszając się z domu

Zdobywanie wiedzy nie zawsze przychodzi łatwo. Najczęściej odbywa się to w szkole pod czujnym okiem srogiego nauczyciela. Bywa też tak, że pracownie szkolne są niewystarczająco zaopatrzone i pewne eksperymenty są niemożliwe do wykonania. Programy z serii POZNAJ ŚWIAT to wspaniały pomysł na pogłębianie wiedzy w domu przed komputerem. Seria jest przeznaczona dla młodego odbiorcy (7-11 lat), ale z pewnością spodoba się również starszym graczom. W każdym z zestawów zatytułowanych MATERIAŁY I SUBSTANCJE, PRZYRODA I MY, SIŁY I ENERGIA znajduje się ponad 150 pytań, 40 minut animacji, 2 godziny dźwięku. **Dzięki MATERIAŁOM I SUBSTANCJOM** znajdziesz odpowiedzi na pytania z czego jest dana rzecz zrobiona, dlaczego pewne przedmioty pływają, a inne toną. Program w bardzo prosty i przystępny sposób uczy jak korzystać z rozmaitych materiałów, z którymi masz do czynienia każdego dnia. Jeśli masz wątpliwości, jak zbudować kompas, jaki ciężar wytrzyma drewniana listwa, jak zachowują się pewne substancje pod wpływem temperatury, gazów lub płynów, po prostu włącz program i sam się przekonaj. **Kolejny program z serii PRZYRODA I MY przedstawia otaczające cię zjawiska atmosferyczne i świat przyrody.** Będziesz miał też okazję przyjrzeć się budowie ludzkiego ciała, poznać jak zasadzić roślinkę oraz dbać o zdrowie. Możesz dzięki temu zostać badaczem przyrody i wyjaśnić tajemnice życia.



Seria Poznaj świat składa się z kilku programów edukacyjnych

SIŁY I ENERGIA to wyprawa w świat nauki. Poznałeś już zasady działania domowych urządzeń, dowiedziałeś się wiele ciekawych rzeczy o świecie biologii, a teraz czas na fizykę. Program pozwoli ci zrozumieć różne zjawiska, przeprowadzać eksperymenty naukowe, obserwować i badać. Dowiesz się również na jakiej zasadzie działa zegar słoneczny, czy w przestrzeni słonecznej słychać dzwonek budzika, jaka jest temperatura wewnątrz słońca i wielu innych ciekawych rzeczy. Programy z serii POZNAJ ŚWIAT to bardzo dobry sposób na „oswojenie" nauki. Sprawiają, że staje się ona prawdziwą przyjemnością.

Cena: 99 zł
Dystrybutor: Optimus Pascal Multimedia, tel. (33) 811 91 80

Wymagania sprzętowe: PC, 486 DX, 12 MB RAM

OCENY PROGRAMÓW:

4

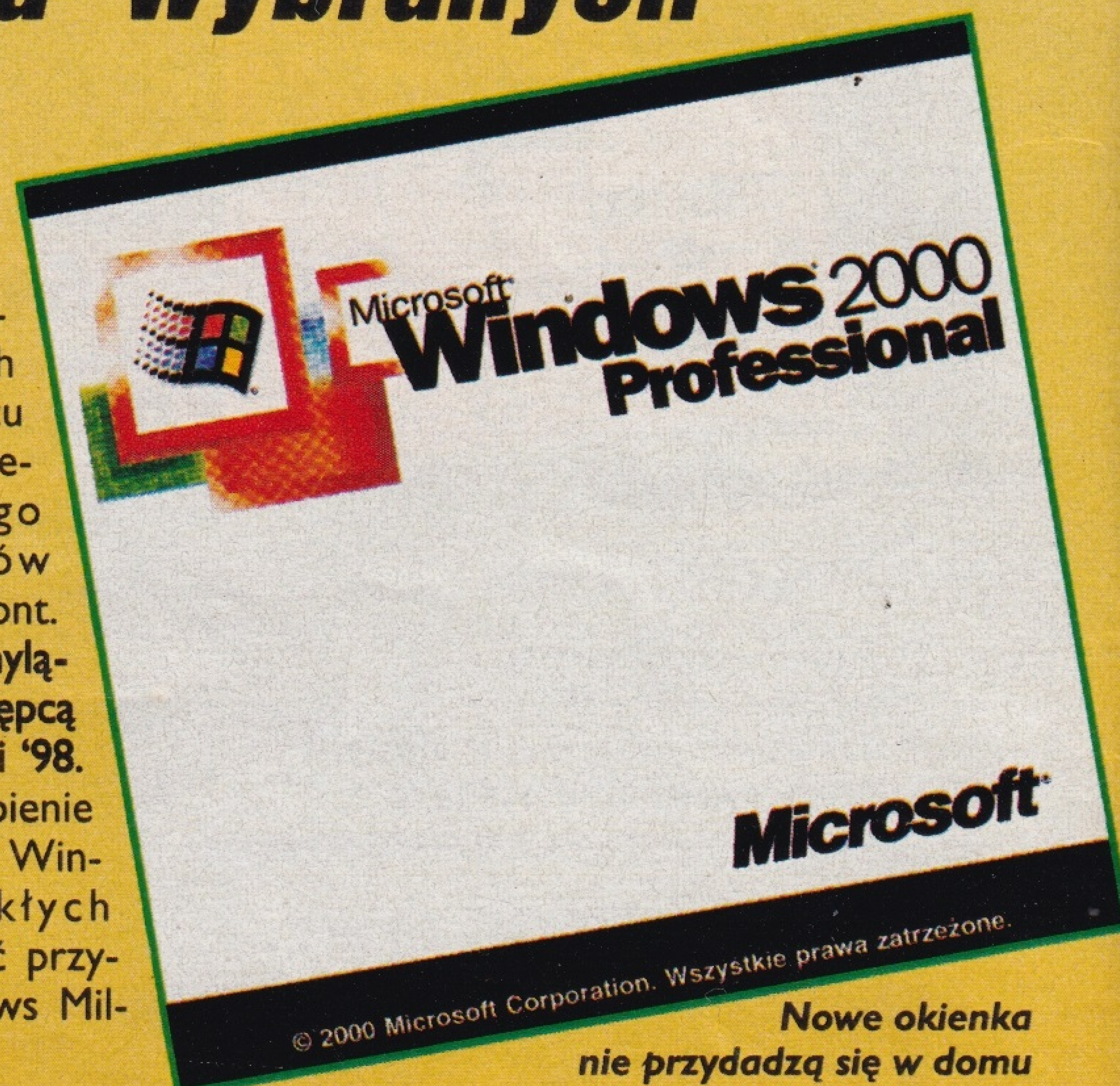
Siły i energia – doskonały sposób na spędzenie wolnego czasu, lub na naukę

Materiały i substancje – sprawdź ile kilogramów utrzyma drewniana listwa

Przyroda i my – dowiedz się kto koga zjada na śniadanie

Windows 2000
tylko dla wybranych

W nowe Milenium z nowym systemem – taka myśl wydaje się przyświecać firmie Microsoft. Po kilku zmianach terminu premiery, w końcu miała miejsce oficjalna prezentacja najnowszego dziecka programistów z amerykańskiego Redmont. **Windows 2000, mimo mylącej nazwy, nie jest następcą popularnych okienek '95 i '98.** Jego zadaniem jest zastąpienie lekko przestarzałych już Windows NT. Dla zwykłych użytkowników ma zostać przygotowana wersja Windows Millenium Edition.



Nowe okienka nie przydadzą się w domu

Dla kogo nowy system?

Microsoft przygotował kilka wersji swojego nowego produktu, różniących się przeznaczeniem oraz, co jest oczywiste, ceną. I tak Windows 2000 Professional przeznaczony jest do zastosowań biznesowych, a także komputerów przenośnych. Wersje Windows 2000 Server oraz Advanced Server zalecane są dla komputerów pracujących jako serwery. Dla najbardziej wymagających użytkowników, takich jak np. olbrzymie firmy, Microsoft przygotował Windows 2000 Datacenter Server.

Po swoim poprzedniku nowa wersja odziedziczyła bardzo wysoką stabilność i bezpieczeństwo pracy. Mówiąc prościej, komputer będzie rzadziej się zawieszał, a błąd jednego programu nie spowoduje już konieczności restartu. To bardzo ważne, zwłaszcza dla takich instytucji, jak banki i urzędy, gdzie nawet drobna awaria sprzętu powoduje ogromne zamieszanie. Inną przydatną funkcją nowego systemu jest obsługa technologii „Plug and Play". Windows 2000 potrafi wykryć nowe urządzenie i zainstalować odpowiedni sterownik.

Do zabawy się nie nadaje...

Jeśli jednak chciałbyś zainstalować nowy system w swoim PC, stanowczo ci odradzamy. **Co prawda na pierwszy rzut oka nie dostrzeżesz większych różnic, w porównaniu np. do Windows '98, ale większość twoich ulubionych gier nie da się uruchomić!** Wersja 2000 nie posiada bowiem najnowszych sterowników Direct X, używanych przez gry i programy multimedialne. Możesz mieć także problemy z funkcjonowaniem karty muzycznej lub graficznej, gdyż nie wszyscy producenci zdążyli już przygotować odpowiednie sterowniki. Na słabszych komputerach nowy Windows może po prostu nie działać. Minimalne wymagania to podobno Pentium II 266MHz i 32 MB RAM, ale chyba wszyscy pamiętają jeszcze problemy z Windows '95, które nie chciały dobrze funkcjonować w sugerowanej minimalnej konfiguracji.

Poczekamy – zobaczymy

Mimo ogólnego entuzjazmu, zwłaszcza ze strony autorów Windows 2000, minie zapewne sporo czasu, zanim zagości on na dobre w komputerach. Jednak dla większości posiadaczy domowych PC, nie jest to aż tak istotne. **Wszyscy czekają z niecierpliwością na następcę Windows '98.** Niestety, nie jest również pewne, czy milenijna wersja pojawi się w zapowiadanym terminie (w czerwcu tego roku). Na pewno jednak powstanie obydwu produktów zmusi wielu użytkowników do kosztownej modernizacji sprzętu, bo – jak pokazuje życie – programiści bardzo lubią nam pokazywać, że każdy komputer może być za słaby.



Najnowszy Windows wymaga wydajnego komputera. I pomyśleć, że kilka lat temu jedna ze znanych postaci świata komputerowego twierdziła, iż 640 kB pamięci to aż za dużo...

FAKTY i PLOTKI

● *Cavedog częściowo zamknięty!*
Firma Cavedog z powodu strat finansowych została częściowo zamknięta. W chwili obecnej do kosza zostały wyrzucone wszystkie projekty prócz Total Annihilation Kingdoms: Iron Plague oraz Good & Evil. Cała reszta trafiła do śmietnika. Nie wiadomo, czy projekty zostaną kiedykolwiek reaktywowane. Aktualnie powyższe dwa produkty (ze względu na zaawansowanie prac) są powoli kończone. Czy zostaną jednak wydane?

● *Mania Matrixa ogarnia świat* Mania na punkcie filmu Matrix sięga powoli zenitu. Już w chwili obecnej w produkcji jest unikalna kolekcja figurek bohaterów z tego filmu. Neo (Keanu Reeves), oraz Trinity (Carrie-Anne Moss) są dostępni w matrixowych kostiumach i mają wysokość dwunastu cali. Figurki są starannie wykonane i ręcznie malowane. Kto będzie następny?

● *Sierra atakuje dodatkami* Sierra Studios wyszło z założenia, że należy zbombardować swoich fanów serią dodatków do swoich największych produkcji. W chwili obecnej kończone są prace nad pakietem rozszerzającym Faraona pt. Cleopatra (dystrybutor zapowiada, że dodatek też będzie lokalizowany) oraz dodatek do Homeworldu, noszącego podtytuł Cataclysm. Obydwa produkty powinny ukazać się na rynku do wakacji tego roku.

● *Call to Power 2 vs Civilization III*
Już niedługo rozegra się wielki pojedynek pomiędzy Activision, a Microprose (czyli Hasbro). Obie firmy planują jesienią tego roku wydać najnowsze części kultowej Civilization Sida Meiera. Plotki głoszą, jakoby Sid pomagał Microprose w pracach nad trzecią częścią Civilization. Kto więc zwycięży pojedynek? Ojciec, czy naśladowca? O tym przekonasz się już jesienią.

● *Blair Witch Project – The Game*
Play-It poinformował, że jedna z firm, których jest dystrybutorem, pracuje obecnie nad adaptacją komputerową jednego z najbardziej przerażających filmów grozy – Blair Witch Project. Gra ma pracować na silniku gry Nocturne (horror, nawiązujący klimatem do serii Alone In The Dark). Jak na razie nie wiadomo, kiedy gra ujrzy światło dzienne i czy będzie tak samo straszna jak świetny film.

● *UbiSoft inwestuje w konsole*
Francuska firma Ubi Soft uważa, że przyszłość gier leży w konsolach. Dlatego właśnie zamierza powoli skupiać się na produktach przeznaczonych na taką platformę. W chwili obecnej plany wydawnicze obejmują takie platformy jak Playstation 2, X-Box (konsola Microsoftu), czy Dreamcast. Na razie nie mówi się o zamknięciu działu gier na PC.

+News y++News y++News y++News y+

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz, Jacek „Jack" Goliatowski, Piotr „Młynek" Młyński

Rozwiązania konkursów ze str. 53

SOUTH PARK
podobne obrazki

MOZAIKA CLI

CLICK! CLICK! CLICK! CLICK! CLICK!

CLICK!
REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Piotr Młyński (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina

Graficy:
Jacek Goliatowski, Dorota Kaleta, Marek Janowski, Elżbieta Król, Piotr Kłos

Konsultacja i współpraca:
Krzysztof Adamczyk, Jacek Gadzinowski, Piotr Kapis, Dominika Komender, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Krzysztof Marcinkiewicz, Piotr Nowakowski, Maciej Reczek, Przemysław Szynkora, Rafał Werczyński

51

w. 240, 813-46-40 w. 214

Druk:

al. Stanów Zjednoczonych 53,
04-028 Warszawa.

Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



Nagrodę za TOP 20 otrzymuje Łukasz Wysoczański za oryginalny sposób zagłosowania

Dzięki za listy! Dostajemy ich z dnia na dzień coraz więcej. Są one dla nas prawdziwą kopalnią pomysłów. Dostarczacie nam bardzo wielu tematów na artykuły. Dlatego piszcie jeszcze więcej!

Do Redakcji CLICKA!
Bardzo podoba mi się gazeta CLICK! Chciałbym żebyście napisali coś o grach DARK COLONY i WORMS ARMAGEDDON. Chciałbym też, aby było więcej dodatków takich jak świecące tatuaże lub karty z bohaterami gier. Mam nadzieję, że spełnicie moje prośby.

Bartek, Przemków

Redakcja *Cześć Bartku,*
Recenzja Worms Armageddon PL ukazała się w CLICKU! 04, natomiast Dark Colony jest grą starą, a my opisujemy tylko nowości. Co do dodatków, będziemy starali się dołączać do CLICKA! różne niespodzianki.

¤

Szanowna Redakcjo
Piszę do was ponieważ chciałbym, żebyście poświęcili chociaż jedną stronę najlepszym grom sportowym. Poza tym wasza gazeta bardzo mi się podoba. Chciałbym zapytać czy kupony na wszystkie pytania konkursowe można wysłać na jednej kartce pocztowej, albo w jednej kopercie?

Damian z Kudowy Zdrój

Redakcja *Cześć Damianie,*
Niestety, gry sportowe nie ukazują się aż tak często, żebyśmy mogli zrobić stały dział poświęcony tym grom. Natomiast odpowiedzi na konkursy możecie wysyłać nawet na jednej kartce pocztowej.

¤

Droga Redakcjo
Piszę do was, gdyż wasza gazeta bardzo mnie zachwyciła. Jest po prostu super! Często szukałem tego typu gazety, w której opisywane byłyby jakieś fajne gry, programy czy też sprzęt komputerowy. Żałuję tylko, że w waszej gazecie nie ma dołączonej dyskietki z prostymi, małymi programami. Rozumiem oczywiście, że wprowadzenie dyskietki znacznie podniosłoby cenę tej wspaniałej gazety. Poza tym małym szczególikiem gazeta



jest świetna. Oby tak dalej! Czekam już na następny numer.

Łukasz z Niegowić

Redakcja *Cześć Łukaszu,*
Dziękujemy za ciepłe słowa. Jak słusznie napisałeś, dyskietka lub CD–ROM podniósłby cenę CLICKA!, dlatego na razie ich nie dołączamy.

¤

Droga Redakcjo CLICKA!
Piszę do was dlatego, że jeżeli dajecie plakaty, wszystkie są razem. Chciałbym was poprosić, żeby każdy plakat był osobno. Wszystkie wasze plakaty podobają mi się, ale muszę wybrać tylko jeden lub dwa. Więc bardzo was proszę, żeby każdy plakat był osobno.

Szymon z Wschowa

Redakcja *Cześć Szymonie,*
Niestety, nie możemy drukować plakatów tylko po jednej stronie, a drugą zostawić białą. Ale zawsze możesz co jakiś czas odwrócić plakat na drugą stronę.

¤

Cześć!
Moim pierwszym numerem CLICKA! jest 03/00. Bardzo spodobały mi się opisy gier i dział sprzęt. Ale mogłaby się też znaleźć rubryka z dowcipami nadesłanymi przez graczy. Mam do was jeszcze jedną prośbę, abyście mi doradzili jaki mam kupić komputer, który byłby idealny do gier i do nauki.

Robert z Kobiernic

Redakcja *Cześć Robercie,*
Dostajemy od naszych czytelników tysiące listów, jednak nikt nie przysłał nam jeszcze dowcipów. Sądzimy, że masz fajny pomysł. Czekamy na kawały! Natomiast poradę jak kupić tani i dobry komputer znajdziesz już w kolejnym CLICKU!

¤

Ave PC!
Do kupna waszego pisma zachęciła mnie reklama w TV. Nie ukrywam, że zachęcająca była też cena pisemka (podejrzewam, że następny numer będzie droższy). W CLICKU! spodobała mi się szata graficzna pisma, duża ilość konkursów. Według mnie powinniście zrezygnować ze screenów w tipsach, bo zajmują za dużo miejsca, które mogłoby być spożytkowane na opis gry. Liczę na to, że powstanie coś takiego, jak archiwalia. Fajny pomysł to giercowa lista przebojów TOP-20. CLICKA! przeczytałem od dechy do dechy i stwierdziłem, że już się z wami nie rozstanę. Pozdrowienia dla całej redakcji.

Łosiu z Rumii

Redakcja *Cześć,*
Cieszymy się, że spodobało Ci się nasze pismo. Co do tipsów, dając same opisy zanudzilibyśmy czytelników na śmierć, a tak zawsze możesz odpocząć oglądając sceny z gry i poznać, jak dokładnie wpisuje się kody. Numery archiwalne - na razie nie planujemy ich sprzedaży. Jeżeli zaś chodzi o cenę – jak widzisz, nie podnieśliśmy jej i w najbliższym czasie nie zamierzamy tego zrobić.

Rozwiązania konkursów z nr. 03/00

Drukarka HP
Odpowiedź brzmi **Photo REt**
Nagrodę otrzymują Renata i Andrzej Małkowscy z Torunia

The Sims
Odpowiedź brzmi **Sim City, Streets Of Sim City, The Sims i inne**
Nagrodę otrzymuje Marek Tomaszewski z Leszna

Battlezone 2
Odpowiedź brzmi **Strategia symulacyjna**
Nagrodę otrzymuje Bartosz Ślęzak z Limanowej

Rayman 2
Odpowiedź brzmi **Woody i Buzz**
Nagrodę otrzymuje Adrian Linka z Krzyża Wlkp.

Civilization CTP
Odpowiedź brzmi **Civilization, Civilization 2, Civilization Call To Power**
Nagrodę otrzymuje Szymon Nowaczyk z Dobrego Miasta

Tony Hawsk's Skateboarding
Odpowiedź brzmi (pyt. z Drivera) **Miami, San Francisco, New York, Los Angeles**
Nagrodę otrzymuje Mateusz Poczwardowski z Bydgoszczy

Planescape Torment
Odpowiedź brzmi **Sigil**
Nagrodę otrzymuje Piotr Dubas z Zielonej Góry

Driver
Odpowiedź brzmi **Miami, San Francisco, New York, Los Angeles**
Nagrodę otrzymuje Przemek Kopyciński z Jastkowa

Krzyżówka
Odpowiedź brzmi **Sim City, Teletransmisja, Monitor, Raster**
Nagrody otrzymują Artur Szwanc z Poznania, Krzysztoń Bakinowski z Warszawy, Michał Winklas z Gdańska, Artur Jeliński z Warszawy, Łukasz Strękowski z Warszawy

Championship Manager 2000
Odpowiedź brzmi **Francja**
Nagrodę otrzymuje Michał Kempa z Rudy Śląskiej

Rally Championship
Odpowiedź brzmi **Krzysztof Hołowczyc**
Nagrodę otrzymuje Paweł Smaga z Lublina

Proste Jest Piękne
Odpowiedź brzmi **4 gry**
Nagrodę otrzymuje Ola Wojtasiewicz z Kutna

Faraon
Odpowiedź brzmi **Piramida Cheopsa**
Nagrodę otrzymuje Janina Niniena z Kobierzyc

Flanker 2.0
Odpowiedź brzmi **Pakt Północno – Atlantycki**
Nagrodę otrzymuje Michał Jezierski z Olkusza

Final Fantasy 8
Odpowiedź brzmi **Squall**
Nagrodę otrzymuje Wojciech Bałdo ze Świdnicy

TOP 20 Nagrodę ufundowała firma MARKSOFT.
Grę otrzymuje:
Castrol Honda Superbike 2000 – Łukasz Wysoczański z Gorzowa Wlkp.

Tu znajdziesz kupony konkursowe z testów gier!



CLICK! KUPON NA THEOCRACY



CLICK! KUPON NA BLAIR WITCH PROJECT

CLICK! KUPON NA DEMISE

CLICK! KUPON NA KRZYŻÓWKĘ

CLICK! KUPON NA SOUTH PARK

CLICK! KUPON NA XENA

DIABLO II

